Só Aventuras
R$ 2,50
Só Aventuras - Nº 10
TRAMA
NOVA FASE!
7 897780 502106
As Novas Aventuras de
KATABROK
O Bárbaro

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

REF. DBE 2 (R$ 3,50)

REF. DBE 4 (R$ 3,50)

REF. DBE 5 (R$ 3,50)

SÓ AVENTURAS

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

REF. SA 4 (R$3,00)

REF. SA 5 (R$3,00)

REF. SA 6 (R$3,00)

REF. SA 7 (R$3,00)

REF. SA 8 (R$3,00)

Comprando 6 ou mais produtos você ganha 20% de desconto. Validade 30/09

REF. SA 9 (R$2,50)

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para **(011) 887-5408.** Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

Relacione aqui as edições que você quer receber:

Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............

Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............

Valor total do pedido: R$...................

Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cartão de crédito

Nome do cartão: ....

Nome do Titular: ....

Nº do cartão: ....

Validade: ..../..........

❑ Cheque nominal à Trama Editorial Ltda.

Nome: ....

Endereço: ....

Bairro: ....

Tel.: ....

CEP: ....

Cidade: ....

Estado: ....

Data de nasc.: ....../....../....... Profissão: ....

Só Aventuras 10

MASMORRAS E DRAGÕES

Há mais de vinte anos surgiu nos EUA um jogo que revolucionou todos os jogos. Chamava-se *Dungeons & Dragons*, que significa "Masmorras e Dragões".

Este jogo era inspirado nos mundos de fantasia de Tolkien; mundos mágicos habitados por gnomos, elfos, magos, monstros e aventureiros. Cavaleiros em armaduras brandiam espadas mágicas contra terríveis dragões. Em *Dungeons & Dragons*, cada jogador fingia ser um corajoso aventureiro — um guerreiro, um mago, um clérigo e outros tipos. Juntos, os heróis exploravam cavernas escuras e perigosas em busca de tesouros, fama e aventura!

Com a chegada de *Dungeons & Dragons* nasceu o RPG, o jogo-teatro onde os jogadores vivem aventuras de imaginação. Surgiram então RPGs de terror, humor, ficção científica, espionagem, super-heróis e outros — mas a fantasia medieval sempre foi o tema favorito dos RPGistas.

Esta edição de SÓ AVENTURAS traz um jogo de fantasia medieval, o gênero consagrado por *Dungeons & Dragons*. O bárbaro Katabrok e seus companheiros devem cumprir uma arriscada missão: explorar a tumba do sacerdote Dezzaroh para encontrar uma lendária espada mágica, a única arma capaz de deter o monstro chamado Destruidor de Mundos. Você e seus amigos aceitam o desafio?

Então leia as regras, role os dados e descubra o mundo de aventuras do RPG.

O Que é RPG?....................................pág. 4
Como funciona esse jogo tão diferente?

Os Personagens....................................pág. 5
Como entender as Fichas de Personagens? O que cada personagem consegue fazer? O que são Atributos, Perícias e Pontos de Vida?

O Mestre....................................pág. 6
Quem é este jogador misterioso, que comanda o mundo de aventuras? Como você pode se tornar um Mestre? Quais suas tarefas?

As Regras....................................pág. 8
Como funcionam as regras em um RPG? O que são os dados especiais? O que é uma rodada? Eu posso inventar minhas próprias regras?

Testes....................................pág. 10
Como saber quando consigo fazer algo no jogo? O que é um teste? Como devo jogar os dados?

Combate....................................pág. 11
Como funcionam os combates? Eu posso atacar e me defender? O que é Índice de Proteção, Ajuste de Força e Combate Desarmado? Como os personagens morrem?

As Aventuras....................................pág. 13
O que são aventuras? Como elas acontecem? Como inventar minha própria aventura?

A Espada de Morkh Amhor...........pág. 14
Sua primeira aventura com Katabrok e seu amigos.

Textos
Rogério "Katabrok" Saladino

Sistema de Jogo
Marcelo Del Debbio

Capa, Ilustrações e Mapas
André Vazzios

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

Editor Executivo
Marcelo Cassaro "Paladino"

Direção de Arte
Roberto Avelino

Revisão
Hebe Ester Lucas

Diagramação
Alex Borba
Armando S. Pereira
Márcia M. S. Braga
Nicola Lembo Junior

Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa

Assist. de Produção
Íris Viana
Evandro Nascimento

Secretária Editorial
Damaris Marcelino

Diretor
Ruy Pereira

Contato
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5408

Assistente
Luzia Begalli

Só Aventuras (ISSN 1413-6015) é uma publicação bimestral da **Trama Editorial Ltda.**

Administração, redação, assinaturas e publicidade
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011) 885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594

Distribuição exclusiva para todo o Brasil
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impressão e acabamento
Prol - Editora Gráfica Ltda.

O Que é RPG?

RPG vem de *RolePlaying Game*, "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG significa interpretar um papel. Você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. Funciona como uma espécie de teatro, mas sem um roteiro para seguir: a história apenas vai acontecendo.

RPG é um jogo de faz-de-conta, um jogo de contar histórias. A aventura acontece enquanto os jogadores tomam suas decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras heróicas, viagens pitorescas, batalhas gloriosas e perigos apavorantes!

VOCÊ ESTÁ PREPARADO?

RPG é diferente dos outros jogos que você conhece. É como assistir a um filme ou ler um gibi, mas com uma grande diferença: VOCÊ está participando da história, e as coisas que você fizer vão mudar tudo.

Sim senhor, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona de expectador: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas, combater os inimigos e lutar por um final feliz.

Final? Não, as aventuras nunca terminam...

QUEM VENCE?

Ninguém e todos. Uma partida de RPG não termina com vencedores ou perdedores. Vencer ou perder não é importante. Nem competir.

Este é um jogo de cooperação. Em uma partida de RPG, temos um pequeno grupo de jogadores e um Mestre. O Mestre propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem solucioná-la (continue lendo para descobrir o que é um Mestre). Na verdade, eles apenas *fingem* que participam da aventura; ela se passa na mente, na imaginação dos jogadores, em um mundo de fantasia. O mesmo mundo onde acontecem as aventuras de outros grandes heróis.

Um jogo de RPG nunca acaba. Ele pode continuar sempre, aventura após aventura, com os mesmos jogadores.

COMO SE JOGA?

Para jogar RPG você não precisa de nenhum tabuleiro, computador, videogame ou qualquer outro aparato. Precisa apenas desta revista, lápis, borracha... e um grupo de corajosos amigos.

Este jogo aceita até seis jogadores, sendo cinco aventureiros e um Mestre. Os outros jogadores recebem cada um uma Ficha de Personagem, mostrando o herói que será usado durante a aventura. A ficha tem números e informações que serão explicadas mais adiante.

AS AVENTURAS DE KATABROK

Neste RPG você será parte de um grupo de aventureiros em um mundo de fantasia, onde vivem guerreiros, elfos, magos, fadas e dragões.

Katabrok é um guerreiro que procura riquezas, fama e glória. Juntamente com seus amigos, ele precisa recuperar uma relíquia sagrada e enfrentar seus guardiões, ou um terrível monstro estará à solta e ninguém poderá detê-lo em sua fúria assassina. Não ia ser nada legal...

O Personagem

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. O personagem é essa pessoa que ele finge ser.

O personagem existe apenas em sua imaginação. É o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você só precisa dizer o que seu personagem vai fazer.

O que o jogador fala, o personagem faz. Se o jogador diz: "Estou arrombando a porta", na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta arrombar a porta.

A FICHA DE PERSONAGEM

A ficha diz como é seu personagem, o que ele é capaz de fazer e que equipamento tem. Nas páginas centrais desta revista estão cinco Fichas de Personagem, cada uma com um herói diferente. Antes da aventura, cada jogador escolhe um personagem e fica com sua ficha.

A seguir vamos entender como a ficha funciona:

Atributos

Atributos são números que dizem como o seu personagem é. Quanto mais altos, melhor. Eles variam de 3 a 18, mas certos personagens poderosos podem ter atributos mais altos. A média para seres humanos é 10 ou 11, mas heróis aventureiros costumam ter atributos mais altos que isso.

Constituição: O vigor e a saúde do personagem.

Força: A capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e armas de combate corporal (facas, espadas, bastões...).

Destreza: A habilidade com as mãos. Sua capacidade de usar armas, ferramentas e instrumentos delicados.

Agilidade: Enquanto a Destreza vale apenas para as mãos, Agilidade vale para o corpo todo. Diz o quanto seu personagem é rápido e ágil.

Inteligência: A esperteza do personagem. Sua sagacidade e capacidade de resolver problemas.

Força de Vontade: A capacidade de concentração e determinação do personagem. Sua resistência a coisas como dor, hipnose e pânico.

Carisma: O charme do personagem, sua capacidade de fazer com que as outras pessoas gostem dele.

Percepção: A atenção do personagem. Sua capacidade de perceber coisas, de notar detalhes importantes e coisas escondidas.

Pontos de Vida (PVs)

São a "energia vital" do personagem. Quanto mais PVs ele tem, mais difícil é matá-lo. Humanos têm em média 11 PVs. Quando um personagem sofre dano, ele perde Pontos de Vida: se os PVs chegam a 0, o personagem desmaia e começa a perder 1 PV por rodada. Quando atingir -5 Pontos de Vida, ele morre.

Índice de Proteção

A proteção do personagem contra danos. Quanto maior o Índice de Proteção, menos dano vai sofrer quando atacado.

Perícias

Dizem o que o personagem sabe fazer, e se faz bem. Dirigir um carro, lidar com uma arma e aplicar primeiros socorros em um ferido são perícias.

As perícias aparecem em números de porcentagem. Um personagem com Arqueiria 40 tem 40% de chances de acertar uma flecha. O Mestre deve explicar aos jogadores como e quando usar suas perícias.

Algumas perícias são para uso em combate: trazem ao lado o dano que provocam quando a perícia é usada com sucesso por aquele personagem. O Mestre também irá explicar aos jogadores como calcular esse dano.

Algumas perícias têm dois números separados por uma barra, em vez de um. Essas perícias servem para ataque e defesa. O capítulo Combate explica como elas funcionam.

Cada personagem tem seu próprio conjunto de perícias, de acordo com o treinamento que recebeu. Nem todas as perícias serão usadas — elas estão ali porque o personagem aprendeu essas coisas em algum momento da vida. O guerreiro Abdula, por exemplo, tem a perícia Religião porque é um homem muito religioso e deseja saber mais a respeito da sua fé.

Equipamento Inicial

Cada personagem vai começar a aventura carregando algumas armas e outros equipamentos. Ao lado das armas aparece também o dano que elas causam.

Os equipamentos podem ser perdidos durante a aventura, e outros podem ser encontrados. Além disso, os personagens podem trocar de equipamento entre si. Por isso, a Ficha de Personagem tem espaço em branco para que você anote os equipamentos extras que encontrar. Use lápis, pois as coisas que pegar podem ser perdidas.

O Verso da Ficha

Atrás da Ficha de Personagem você vai encontrar a história do herói, seus poderes especiais e algumas regras especiais para usar durante a aventura.

O Mestre

Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido para ser o Mestre.

O Mestre é um tipo especial de jogador. Ele comanda a aventura, propondo o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.

Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde os personagens vivem. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. Coloca prêmios, armas, armadilhas e passagens secretas. O Mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis, e torna possíveis as ações dos próprios heróis no mundo imaginário.

A palavra do Mestre é final, e não pode ser contestada. Tudo o que ele diz torna-se real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão nesta revista — uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!

Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, é o Mestre quem diz se ele consegue isso ou não. O Mestre diz ao jogador o que ele deve fazer para realizar sua ação, quais dados deve jogar para atacar o monstro, que resultado precisa conseguir para encontrar a passagem secreta... coisas assim.

Cargo Pesado!

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras — até para quebrá-las. Também é ele quem ensina o jogo ao resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler esta revista do começo ao fim e entender como o jogo funciona.

O Mestre também inventa as aventuras. No final desta revista existe uma aventura pronta, que o Mestre precisa ler antes do jogo. Quando a aventura acabar, cabe ao Mestre criar outras aventuras diferentes para que o grupo continue jogando com seus personagens.

Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

Com o Poder, a Responsabilidade

O Mestre tem o poder de um deus. Tudo o que ele diz torna-se real no mundo imaginário. Se o Mestre diz que uma chuva de meteoros matou todos os personagens, assim acontece. Se ele diz que o mundo foi destruído, assim acontece.

Mas o Mestre não joga CONTRA os jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, eles não teriam chance e o jogo perderia a graça.

O Mestre precisa ser justo, como um árbitro. Seu papel no jogo é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de RPG.

Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso. Se um jogador tenta uma coisa fácil ou sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de fazê-lo são maiores. O Mestre pode decidir que ele consegue, ou facilitar seu teste (testes serão explicados mais adiante). Por outro lado, se o jogador tenta algo muito difícil ou absurdo — como forçar a mesma porta com uma colher! —, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito difícil.

A Justiça do Mestre

O Mestre é o único jogador que pode trapacear. Quando joga os dados para os monstros e inimigos, ele pode fazer isso em segredo — basta esconder os dados atrás de um livro aberto. Como os outros jogadores não podem ver os dados, o Mestre pode mentir sobre o resultado.

Mas por que o Mestre pode trapacear? Porque às vezes isso é necessário para manter a aventura divertida. Quando um herói está em perigo e um monstro acerta um ataque decisivo, por exemplo, o Mestre pode mentir e dizer que o monstro errou. Se não fizesse isso, o herói morreria e o jogador ficaria fora da aventura. Ele não vai salvar o personagem todas as vezes, claro — apenas o bastante para evitar que tenha uma morte estúpida.

Ele pode fazer o contrário, também. Se a aventura está fácil demais para os jogadores, pode trapacear para o lado dos inimigos e mentir sobre os resultados das jogadas deles. O Mestre não deve exagerar demais os perigos, só o bastante para deixar a coisa emocionante.

O Mestre trapaceia apenas pelo bem da aventura.

NPCs

Enquanto os jogadores controlam os heróis, cabe ao Mestre controlar os outros personagens da aventura. Os inimigos, os aliados, as vítimas... todos são personagens do Mestre. Estes personagens se chamam NPCs, que significa NonPlayer Characters, Personagens Não-Jogadores.

Jogar com os NPCs é umas das coisas que torna divertido ser Mestre — você não interpreta apenas um personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.

O Mestre vai conversar com os jogadores como se fosse também ele um personagem. Ele pode mudar a voz quando fala pelo NPC; falar grosso se é um vilão rabugento, ou fino para fazer o papel de uma garota em apuros.

Alguns disfarces rápidos também funcionam. Chapéus, lenços e máscaras podem ajudar você a interpretar melhor. Não exagere: os jogadores podem ficar entediados enquanto você veste sua fantasia completa de cavaleiro negro!

O Mestre em Ação!

Mestre: *Pois bem, a aventura começa. Vocês estão dentro de uma enorme estrutura de pedra, um antigo templo, que agora é usado como tumba. As paredes são decoradas com estranhos símbolos místicos. Três estátuas, que estão ali, parecem estar encarando vocês.*

Jogador 1: *"Eu, Vladislav, tento decifrar o que os símbolos místicos querem dizer."*

Mestre: *"Jogue os dados. Hum... muito bem. Você consegue se lembrar desses símbolos, pois já leu um livro que falava sobre eles. Eles estão descrevendo os milagres e as maravilhas realizadas por Dagobah, o Iluminado."*

Jogador 1 (imitando a voz do Vladislav): *"Mas que relatos fascinantes!"*

Jogador 2: *"Eu jogo com Tasloi. Vou tentar subir nas estátuas para procurar coisas escondidas."*

Mestre: *"Jogue os dados. Sim, você consegue subir na primeira estátua. Para ver se tem alguma coisa lá, jogue os dados outra vez. Xi! Quando você estava procurando, deixou de ver uma pedra solta e escorregou nela, caindo de volta para o chão.*

Jogador 3: *"Eu, com o Katabrok, corro e estico os braços para pegar o Tasloi antes que ele caia e se machuque."*

Mestre: *"Jogue os dados. Hmm, má jogada. Você não consegue pegá-lo."*

Jogador 3 (imitando a voz do Katabrok): *"Ops! Errei só por um pouquinho...."*

Mestre: *"Bem, o Tasloi se feriu um pouco na queda. Enquanto ele reclama que 'badeu o dariz nu são', as estátuas começam a se mexer e vão atacar vocês de surpresa! Como o Katabrok e o Tasloi estavam mais perto, vão ser atacados primeiro."*

O Mestre joga os dados em segredo para as estátuas. Nenhuma delas realmente atinge Katabrok, mas o Mestre decide mentir sobre o resultado para manter a batalha excitante.

Mestre: *"Katabrok, a estátua acertou um murro no seu braço. Você foi ferido."*

Jogador 3 (imitando a voz do Katabrok): *"Porcarias ininterruptas! Ninguém ataca Katabrok, o Inatacável! Esse monte de pedras metido a besta vai ver só uma coisa..."*

As Regras

Um jogo de RPG pode ter muitas ou poucas regras, dependendo dos jogadores e do Mestre.

SÓ AVENTURAS tem poucas regras. Elas são explicadas neste e no próximo capítulo. Quase todas as outras regras são criadas pelo Mestre quando necessárias. Se uma situação diferente aparece, ele inventa uma regra para ela.

Vamos imaginar que você é um jogador controlando a Abdulla. O Mestre diz que um monstro está jogando uma mesa sobre você. Você diz ao Mestre que deseja saltar sobre a mesa enquanto ela estiver no ar. E agora? O Mestre não vai encontrar nesta revista nenhuma regra sobre como esquivar-se de mesas voadoras! O que ele faz?

Ele inventa uma regra nova. Pode exigir que o jogador faça um teste de Agilidade para se esquivar da mesa (mais adiante você verá o que é um teste de Agilidade). Pode ainda aumentar a dificuldade do teste, porque uma mesa é muito grande e seria difícil sair de seu caminho.

O Mestre pode mudar uma regra que esteja nesta revista, com a qual não concorde, se tiver uma boa razão para isso. O Mestre é o único jogador que não precisa seguir as regras, podendo mudá-las como e quando quiser.

As regras são a grande diferença entre o RPG e o simples faz-de-conta. Mas elas não são importantes. O objetivo do RPG é contar histórias e se divertir, não discutir regras.

DADOS

Os jogos de RPG quase sempre usam dados especiais multifacetados, diferentes daquela conhecida peça cúbica, de seis lados. Neste jogo usaremos dados de 4, 6, 8 e 10 lados. Cada dado é indicado por uma abreviatura: d4, d6, d8 e d10. 1d4 significa jogar o dado de quatro faces uma vez, enquanto 2d8 significa jogar um dado de oito faces

duas vezes — ou jogar dois dados de oito faces.

Às vezes você pode encontrar algo como 1d6+1. Isso quer dizer que você deve jogar 1d6 e somar 1 ao resultado. 1d6-1, por outro lado, diz que você deve subtrair 1 do resultado.

1d100 quer dizer que você deve jogar d10 duas vezes, sendo uma para a dezena e outra para a unidade, conseguindo assim um número entre 1 e 100. Um resultado 01 significa 1. 00 significa 100.

Os dados multifacetados podem ser comprados em lojas e livrarias especializadas em RPG. Se você não encontrar esses dados, então pode usar a Tabela de Simulação de Dados. Ela está nos encartes centrais, junto com as Fichas de Personagem.

RODADA

Uma rodada é "a sua vez" de jogar. É uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.

Uma rodada dura um minuto, dez segundos, um momento, um instante... não importa. Não é tempo real, apenas uma medida imaginária. É o bastante para executar uma ação ou movimento simples. Um personagem não pode executar duas ações em uma mesma rodada, com uma única exceção: em uma rodada de combate, um personagem pode fazer um ataque e também uma defesa.

Os personagens do Mestre, os NPCs, também usam rodadas para realizar suas ações.

O Que Fazer em uma Rodada?

Estes são exemplos de coisas que um personagem pode fazer em uma rodada:

- Abrir uma porta.
- Fazer um ataque e uma defesa.
- Mover-se 30 metros.
- Fazer uma magia.
- Ler uma placa.
- Fazer qualquer movimento simples.

TESTES

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo, o Mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar um livro em uma biblioteca, perceber a sombra de alguém que se aproxima, atirar uma flecha com um arco, ou até dar um passo — se for um passo perigoso...

Os testes nem sempre são necessários. O Mestre costuma pedir testes apenas para coisas difíceis. Além disso, o Mestre pode resolver que o personagem consegue ou falha em sua ação automaticamente, sem nenhum teste. Apenas o Mestre decide quando um teste é necessário ou não.

Testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o resultado dos dados é MENOR ou IGUAL ao número testado, a ação teve sucesso. Os testes são explicados com mais detalhes nas próximas páginas.

Regras na Hora!

A maioria das regras de uma aventura de RPG são inventadas na hora, pelo Mestre. Cada Mestre pode resolver uma mesma situação de forma diferente — ele decide qual a melhor maneira.
A seguir temos vários exemplos de situações que não fazem parte das regras deste livro, e como o Mestre poderia fazer para resolvê-las:

Derrubar uma porta: *o jogador testa sua Força.*

Lembrar-se de verificar se a porta estava mesmo trancada: *o jogador testa sua Inteligência.*

Esquivar-se de um ataque: *o jogador faz um teste de Agilidade normal, ou difícil para armas de projéteis (flechas, facas...). Se fizer isso durante uma rodada de combate, gastará sua ação e não poderá fazer mais nada.*

Encontrar uma passagem secreta: *o jogador faz um teste de Percepção. Se a passagem está muito bem escondida, o teste é feito com metade do valor de teste normal.*

Desarmar uma armadilha: *o jogador faz um teste de Destreza. Se falhar, a armadilha é ativada.*

Reconhecer um animal: *o jogador testa a perícia Zoologia. Se ele não tem esta perícia, usa sua Inteligência básica como se fosse uma perícia.*

Resistir a uma magia hipnótica: *o jogador testa sua Força de Vontade.*

Prender a Respiração: *o jogador faz um teste de Constituição por minuto. Para cada minuto depois do primeiro, o teste fica mais difícil.*

Escutar ruídos atrás de uma porta: *o jogador testa Percepção.*

Enganar um sentinela: *o jogador testa Carisma ou a perícia Lábia.*

Evitar um susto: *o jogador testa sua Força de Vontade. Se falhar, deixa cair a arma e perde uma rodada para pegá-la de volta.*

Perceber um cheiro estranho: *o jogador testa Percepção. Mas, para lembrar se aquele cheiro representa algo conhecido, ele testa Inteligência.*

Pedir algo a alguém: *o jogador testa a perícia Lábia ou Carisma, o que for mais alto.*

Desarmar um inimigo: *o jogador testa sua perícia Artes Marciais, Espadas ou aquilo que estiver usando, mas com metade da porcentagem normal.*

Testes

No RPG, como na vida real, você pode tentar qualquer coisa — mas pode ser que você não consiga. Quando você decide que seu personagem vai saltar pela janela para fugir de um inimigo, pode acontecer que ele erre a janela e se arrebente na parede!

Há duas maneiras de saber se a ação do personagem teve sucesso ou não; por decisão do Mestre (ele diz se a ação funcionou) ou com uma jogada de dados. Um teste.

O teste serve para saber se o personagem teve êxito em uma ação declarada pelo jogador. Todos os testes são feitos com porcentagens, jogando-se 1d100. Se o resultado obtido foi MENOR ou IGUAL ao número testado, a ação do personagem teve sucesso.

Testes de Atributos

Cada personagem possui oito atributos, com valores variando de 3 a 18 ou mais. É o chamado valor de atributo. Para testar o atributo, contudo, recorremos a outro valor — o valor de teste. O valor de teste de um atributo é igual a quatro vezes o valor do atributo.

Abdulla deseja encontrar pistas dos goblins que ele está perseguindo nesta caverna. Ele vasculha o local em busca de sinais dessas pequenas criaturas.

O Mestre exige um teste de Percepção. Como Abdulla tem Percepção 14, seu valor de teste é 52 (14x4=52). Ele tem 52% de chances. Joga 1d100 e consegue um resultado 28. A ação teve êxito. O Mestre decide que Abdulla achou restos de uma fogueira apagada às presas e pequenas pegadas...

Testes de Perícias

Testes de perícias funcionam como os testes de atributos, mas seus valores iniciais não são multiplicados por quatro.

Talehthiea tenta ajudar Vladislav, que foi picado por uma cobra venenosa. O Mestre exige um teste da perícia Primeiros Socorros.

Talehthiea tem Primeiros Socorros 60, e joga 1d100. Obtém o resultado 64; a jogada falhou, pois o resultado dos dados foi maior que o valor de teste. Ela falha em socorrer Vladislav, e ele morrerá se alguma coisa não for feita logo.

Atributo em vez de Perícia

Se um personagem tenta fazer uma coisa que nunca aprendeu, ele tem uma pequena chance de conseguir. Neste caso, em vez de uma perícia, o jogador vai testar um atributo escolhido pelo Mestre.

Para quem não tem treinamento, esse teste sempre será mais difícil. O personagem vai usar o valor de seu atributo como se fosse uma perícia.

Katabrok resolveu fazer a comida do grupo. Ele não tem a perícia Culinária, pois nunca cozinhou antes. Portanto, precisa fazer um teste de atributo.

Para cozinhar, o Mestre acha adequado testar o atributo Percepção (para saber qual é o tempo de preparo, os temperos certos...). Katabrok vai usar sua Percepção 7 como se fosse uma perícia: ele tem apenas 7% de chances de fazer um bom jantar...

Rotineiro, Normal ou Difícil

Quando o jogador declara uma ação, o Mestre deve resolver se ela é rotineira, normal ou difícil. Isso vai afetar o valor de teste: uma ação rotineira usa o dobro da porcentagem normal, enquanto uma ação difícil usa apenas metade. O valor de teste de um atributo nunca é dobrado, apenas perícias.

Tasloi quer abrir a porta do quarto do Katabrok, que está trancada. Ele tem 40% na perícia Arrombamento — mas como é uma porta comum, que ele já abriu várias vezes, o Mestre decide que a tarefa é fácil. O teste é feito com 80%, o dobro da orcentagem normal.

Agora Tasloi quer abrir a porta da cadeia, onde ele e seus amigos estão presos. O Mestre exige um teste normal, com 40% de chances. Mas então Tasloi se lembra que não está com suas ferramentas apropriadas, tendo que improvisar com uma adaga e alguns talheres. O Mestre acha isso uma coisa difícil. Ela tem apenas 20% de chances de sucesso, metade de seu valor em Arrombamento.

Acerto Crítico e Índice Crítico

Durante um teste de atributo ou perícia, se o resultado de 1d100 é menor ou igual a ¼ do valor de teste (seja rotineiro, normal ou difícil), então houve um acerto crítico. O personagem conseguiu realizar o feito com grande perfeição. Se a ação realizada é um ataque, irá causar dano dobrado.

Katabrok quer acertar com uma pedra um ladrão que está fugindo com seu dinheiro. Ele tem Arremesso 40%. 40/4=10. Este é seu índice crítico.

O Katabrok joga 1d100 e consegue um ótimo 06. Como isso é menor do que 10, ele conseguiu um acerto crítico. Não apenas acerta a pedra, mas também atinge um ponto fraco (talvez na cabeça) e causa dano dobrado, que muito provavelmente vai desacordar o ladrão.

Combate

Combates são parte importante em um RPG. Não importa o cuidado que se tenha para evitá-los, é quase certo que eles ocorram cedo ou tarde.

Durante uma rodada de combate, cada personagem pode fazer um ataque e uma defesa. Ele pode também escolher fazer dois ataques ou duas defesas.

Um combate pode durar várias rodadas, até que a luta termine (com a fuga, rendição ou morte de um dos oponentes). Cada rodada deve ser resolvida em separado, para evitar confusões (o Mestre anuncia que a rodada terminou e outra vai começar). O quadro abaixo diz o que acontece durante uma rodada de combate:

A RODADA DE COMBATE

1. Os jogadores dizem o que querem fazer

Todos os jogadores dizem ao Mestre o que pretendem fazer e como vão fazê-lo. Não importa a rapidez com que façam isso em tempo real, desde que seja logo — dentro de dez ou vinte segundos. Se um jogador não conseguir tomar uma decisão, o Mestre decide que seu personagem ficou confuso e não consegue fazer nada.

O Mestre também deve decidir aquilo que os NPCs vão fazer, mas ele não precisa anunciar sua decisão aos jogadores.

2. Os jogadores jogam suas iniciativas

"Jogar a iniciativa" significa fazer um teste para descobrir quem age primeiro. Cada jogador joga 1d10 e soma a esse resultado a Agilidade do personagem. O Mestre faz o mesmo com os NPCs, em segredo. Aqueles que conseguirem valores mais altos de iniciativa agem primeiro.

3. Os personagens fazem seus ataques

Os jogadores que desejam atacar testam suas perícias correspondentes (Arqueiria, Arremesso, Artes Marciais, Espadas, magias...). Eles jogam 1d100 e devem obter um resultado MENOR ou IGUAL ao valor da perícia. Se o golpe foi bem-sucedido, em alguns casos a vítima pode tentar um bloqueio (veja mais adiante como fazer um bloqueio) para evitar o ataque.

4. Os jogadores calculam os danos

Os jogadores que tiveram sucesso em seus ataques jogam os dados para ver quanto dano causaram. O tipo e quantidade de dados dependem da perícia usada pelo atacante. Quando o alvo tem 1 ou mais pontos de Índice de Proteção, esse valor é subtraído do dano. Os personagens sobreviventes repetem todo o processo até que o combate termine.

ÍNDICE DE PROTEÇÃO

Esta é a proteção de um personagem ou criatura contra ataques físicos. Quanto maior o Índice de Proteção, mais difícil é causar dano ao personagem.

A maioria dos personagens jogadores tem Índice de Proteção 2 ou 3, por suas armaduras e outras proteções; isso é reduzido de qualquer dano que eles recebam. Mesmo assim, esses e outros personagens podem ser mortos com um único golpe de espada, como acontece no mundo real.

O Índice de Proteção é subtraído de qualquer dano recebido. Só então o total resultante é abatido dos Pontos de Vida do personagem. Se o dano é igual ou menor que o Índice de Proteção do alvo, nenhum dano é causado.

ATAQUE

Um ataque é igual a qualquer outro teste. Basta observar o valor de ataque da arma ou técnica utilizada, jogar 1d100 e comparar com o resultado obtido. Um resultado MENOR ou IGUAL ao valor de ataque indica que o golpe foi certeiro.

BLOQUEIO

Perceba que algumas perícias dos personagens têm dois números, em vez de um. O primeiro número serve para atacar, e o segundo para defender.

Quando um inimigo consegue sucesso em seu teste para atacar seu herói, ele ainda pode tentar um bloqueio. Para isso teste o segundo número da perícia: se o teste foi bem-sucedido, o herói conseguiu bloquear e não sofre dano.

AJUSTE DE FORÇA E ARTES MARCIAIS

Um personagem com grande Força causa mais dano quando ataca com armas brancas — facas, espadas e flechas.

Você pode ver na ficha do Katabrok, na parte Equipamentos, que seu mangual causa dano de 1d10 + Força. Como Katabrok tem uma grande Força 17 (equivalente a um levantador de pesos), seus ataques com o mangual causam dano de 1d10 + 2. Esse é o valor do dano ao lado de sua perícia Mangual, mais acima.

Alguns personagens têm a perícia Artes Marciais. Quer dizer que foram treinados para lutar de mãos vazias, com socos e chutes. Um ataque feito dessa maneira causa 1d4 pontos de dano — ou mais, com uma grande Força.

MORRENDO

Quando um personagem ou criatura sofre dano, perde Pontos de Vida. Se os PVs de um personagem chegam a 0 ou menos, ele entra em choque e desmaia. Começa a perder um PV por rodada. Se atingir -5 PVs, estará morto.

A perícia Primeiros Socorros pode salvar um personagem que esteja em choque. Se ele não recuperar o bastante para que consiga pelo menos 1 PV, continua perdendo um Ponto de Vida por rodada até morrer.

Se um personagem morre, o jogador pode escolher continuar a aventura com outro personagem.

Um Exemplo de Combate...

Entrando numa sala da cripta, Katabrok encontra um kobold escondido. A criatura ataca com sua lança — mas Katabrok, o Ágil, é mais rápido e consegue sacar sua espada antes.

Um combate terá início. É o momento de jogar a iniciativa. O jogador que controla com Katabrok joga 1d10 e soma 17, a Agilidade do Katabrok. Consegue 20. A criatura, que teve sua iniciativa jogada em segredo pelo Mestre, consegue 16. Como 20 é maior que 16, Katabrok ataca primeiro.

A espada de Katabrok atinge o kobold em cheio, por muito pouco não mata o bicho. Mas a lança foi direto na direção da garganta do bárbaro. O pequeno kobold deve ser um guerreiro de elite! Quase acertou o pescoço de Katabrok: ele usa a espada, pois perdeu o seu escudo, para bloquear o ataque e salvar sua vida.

O jogador que controla o Katabrok joga 1d100 e consegue 36. Katabrok tem Espadas 40/30. Como 36 é menor que 40, ele acertou o ataque.

Agora ele deve jogar o dano. Com sua espada, Katabrok causa 1d8+2. Ele joga 1d8 e consegue um 2. 2+2=4. Como o kobold não tem nenhum Índice de Proteção, recebe todo o dano. Ele possuía 8 Pontos de Vida. Como lhe sobram 4, o kobold ainda está vivo.

É a vez do kobold. O Mestre faz em segredo o teste para seu ataque com a lança e diz que ela acertou. O Katabrok decide tentar um bloqueio com a espada. Seu valor de defesa com a espada é 30. Ele joga 1d100 e consegue 22, que é menor que 30. O bloqueio funcionou, Katabrok está salvo.

Os oponentes voltam a se enfrentar. Katabrok desfere um golpe preciso, enterrando a espada no crânio do kobold. Ele leva a mão até o corte, diz "Xi, morri" e cai morto...

Nova rodada de combate. Os oponentes jogam a iniciativa e Katabrok vence outra vez. Ataca primeiro.

Ele joga 1d100 e tira um ótimo 4. Seria um acerto crítico? Com sua perícia Espadas 40, seu índice crítico é 10 (40/4=10). 5 é menor que 10. Katabrok conseguiu um espetacular acerto crítico, que vai causar dano duas vezes maior.

O jogador joga 1d8+2 para o dano. Consegue um 8, que somado a 2 dá 10. Dobrando, o total é 20. O kobold tinha apenas 4 PVs, fica com -16 e morre.

Katabrok

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	16	64%
Força	17	68%
Destreza	16	64%
Agilidade	17	68%
Inteligência	11	44%
Força de Vontade	12	48%
Carisma	10	40%
Percepção	7	28%
Índice de Proteção	3	
Pontos de Vida	20	

PERÍCIAS		
Acrobacia	60%	
Alpinismo	30%	
Arremesso	40%	
Artes Marciais	45/50%	Dano: 1d4+2
Corrida	45%	
Espadas	40/30%	Dano: 1d8+2
Facas	45/30%	Dano: 1d4+2
Lábia	11%	
Montaria	40%	
Mangual	50/40%	Dano: 1d10+2
Natação	50%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Cota de malha (Índice de Proteção 3)
- Espada (1d8 + Força)
- Mangual (1d10 + Força)
- Escudo
- Faca (1d4 + Força)
- Corda, 10m
- Mochila
- 5 Tochas (1 hora cada)
- Cantil com água
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________
- ____________________

KATABROK

Altura: 1,90 m
Peso: 87 quilos (mais ou menos)
Idade: 26 anos (mais ou menos)
Ocupação Anterior: Mercenário
Ocupação Atual: Mercenário

História

Encrenqueiro e bom de briga desde criança, Katabrok cresceu em uma pequena vila, tão pequena que seu nome era apenas Vila. Sua mãe estava certa de que ele não servia para nada — mas Grund, ferreiro local e aventureiro aposentado, pensava diferente. Treinando o rapaz no uso de armas, escudos e armaduras, tornou aquele rapaz um bom guerreiro. Depois de alguns meses, o adolescente Katabrok juntou seu pouco dinheiro, armas, roupas e saiu para ganhar a vida como mercenário.

Aparência

Katabrok é alto e musculoso. Usa uma cota de malha (uma armadura feita com pequenos anéis de aço) e peças de outras armaduras nos ombros e punhos. Veste calças de couro grosso e botas altas. Seu rosto é comprido, com o queixo bem grande, e usa uma faixa na testa para que seu cabelo não caia no rosto; com tudo isso, ele fica muito parecido com o Rambo — e quase tão simpático...

Interpretação

Ao jogar com o Katabrok, você deve fingir ser como ele. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar o personagem, como faria um ator de teatro.

Katabrok gosta de contar vantagem e de se gabar de seus feitos. Sempre exagera quando conta suas histórias, principalmente para mulheres e crianças. Adora passar o tempo em tavernas, comemorando suas aventuras. É um sujeito divertido, mas às vezes um pouco chato.

Apesar de fanfarrão, Katabrok não é covarde. Luta com afinco e nunca abandona seus amigos — Tasloi e Vladislav são antigos conhecidos, enquanto Abdulla e Talehthiea se juntaram ao grupo há pouco tempo. Katabrok acha que proteger o Tasloi é sua responsabilidade; ele gosta muito do seu pequeno amigo verde, mas nunca vai admitir isso.

Katabrok ODEIA as pequenas criaturas chamadas kobolds, e nunca perde uma chance de acabar com essas pestes. Ele costuma mudar seu título, de acordo com a situação. Katabrok, O Sabido, quando ele tem alguma idéia; Katabrok, O Invencível quando ele vence uma luta, e assim por diante.

Poderes Especiais

Além de sua habilidade de luta, Katabrok não tem quaisquer outros poderes especiais.

Regras Para KATABROK

Como Lutar

• Escolha uma perícia para seu ataque. Katabrok pode atacar com as perícias Artes Marciais, Mangual, Arremesso (para facas), Espadas e Facas, dependendo da arma que tiver no momento.
• Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia, você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
• Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
• O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Ajuste de Força

Por sua grande Força, Katabrok causa +2 pontos de dano com suas armas (mangual, espada, faca) e com as mãos. Esse bônus já está colocado em suas perícias.

Experiência

Quando Katabrok sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ele ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
Katabrok é um personagem de 4° nível.

Perícias

Quase todas as perícias de Katabrok são voltadas para o combate. Ele possui algumas perícias mais incomuns, explicadas abaixo:

Alpinismo: para escalar montanhas, muros altos e árvores.

Arremesso: para arremessar objetos pequenos, facas e machadinhas para atacar.

Corrida: serve para corridas curtas ou longas, para alcançar um fugitivo ou escapar de um perseguidor.

Lábia: para enganar uma pessoa usando conversa amistosa e mentiras. Na verdade, Katabrok não é muito bom nisso...

Montaria: para montar cavalos e fazer coisas difíceis sobre eles. Também serve para outros animais, como camelos e elefantes, mas com metade da porcentagem normal.

Natação: para nadar ou manter-se na superfície.

Tasloi

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	10	40%
Força	8	32%
Destreza	19	76%
Agilidade	19	76%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	10	40%
Carisma	12	48%
Percepção	15	60%
Pontos de Vida	10	

PERÍCIAS		
Acrobacia	60%	
Alpinismo	70%	
Arremesso	30%	
Arrombamento	40%	
Bastão	20/30%	Dano: 1d6-1
Bodoque	40%	Dano: 1d4-1
Corrida	45%	
Culinária	20%	
Rastreio	30%	
Sobrevivência	25%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Mochila
- Corda (20 metros)
- 5 Tochas (1 hora cada)
- Lanterna (com 6 cargas de óleo; 1 hora cada)
- Panelas (uma frigideira e um caldeirão pequeno)
- Sabão (duas barras), escova de dentes, pente
- Sal, açúcar
- Ração (suficiente para duas pessoas por uma semana)
- Folhas de papel, pena, tinta
- Giz
- Rolo de barbante
- Bodoque (1d4-1)
- Bolinha de borracha (dano 1!)
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________

TASLOI

Altura: 85 cm a 1 metro (depende do rabo-de-cavalo...)
Peso: 28 quilos
Idade: desconhecida ("adurto", segundo Tasloi)
Ocupação Anterior: Batedor da tribo
Ocupação Atual: Escudeiro, serviçal, secretário, cozinheiro, chefe de estoque, mapeador e segurador de tocha.

História
Certa noite, a tribo de Tasloi foi atacada por morcegos gigantes. Todos teriam morrido não fosse a ajuda de um guerreiro e um mago, que estavam acampados ali perto e foram atraídos pelo barulho. O guerreiro era Katabrok, e o mago, Vladislav. Todos na aldeia ficaram muito gratos, mas não tinham como retribuir. Um dos jovens da tribo se ofereceu para trabalhar para os heróis. Katabrok gostou da idéia de ter um escudeiro e aceitou o verdinho como empregado.

Tasloi começou a usar o nome de sua raça como o seu próprio ("Eu Tasloi!"); tasloi na verdade é como são chamadas essas criaturas que parecem macacos verdes.

Aparência
Tasloi é um figura curiosa. Seu corpo é coberto de pêlos verdes e compridos. Na cabeça, amarra os cabelos em um rabo-de-cavalo. O rosto é comprido e o nariz, enorme.

Seus braços e pernas são longos e finos, mas muito ágeis. As mãos e pés parecem desproporcionais, muito grandes; os pés, como as mãos, podem segurar objetos e ajudar em escaladas. Tasloi usa vários brincos e tatuagens. Suas roupas são leves e folgadas, deixando os braços e as pernas livres para a ação.

Interpretação
Ao jogar com Tasloi, você deve fingir ser como ele. Não apenas usar suas habilidades, mas também interpretar a personagem, como faria um ator de teatro.

Curioso, xereta e ingênuo, Tasloi confia em Katabrok e considera o bárbaro seu melhor amigo, que está ensinando para ele "as coisa da vida". Gosta de colecionar coisas inúteis, desde que sejam "bunitinhas". Aprendeu a falar há pouco tempo, e ainda fala errado; troca palavras e não entende palavras difíceis (como as que o Vladislav gosta de dizer). Sempre pergunta para Katabrok o que elas querem dizer.

Poderes Especiais
Tasloi é muito ágil. Se passar em um teste de Agilidade, consegue se desviar de todos os projéteis (flechas, facas...) lançados contra ele em uma rodada. Tasloi consegue também se camuflar em florestas e selvas, devido à sua cor verde. Imóvel, pode ficar quase invisível: alguém procurando por ele precisa passar em um teste de Percepção com metade do valor normal. Mexendo-se, basta um teste normal.

Regras Para TASLOI

Como Lutar
• Escolha uma perícia para seu ataque. Tasloi pode atacar com as perícias Arremesso, Bastões ou Bodoque. Ele não foi treinado para lutar de outras maneiras. Se precisar fazê-lo, use o valor de sua Destreza (19%).
• Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da perícia (ou Destreza), você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
• Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia ou arma que você está usando.
• O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Ajuste de Força
Tasloi tem uma Força muito baixa; quando luta com armas brancas (espada, bastão...) ou de mãos vazias, causa -1 ponto de dano.

Experiência
Quando Tasloi sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ele ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo. Tasloi é um personagem de 2° nível.

Perícias
Tasloi tem muitas perícias diferentes e continua aprendendo outras, pois é muito curioso. O que ele realmente sabe fazer está explicado a seguir:

Acrobacia: para andar em pequenas superfícies, em cordas esticadas, dar saltos e cambalhotas.

Alpinismo: para escalar montanhas, muros altos, paredes e árvores.

Arremesso: para atirar armas e objetos pequenos.

Arrombamento: para abrir portas e forçar fechaduras.

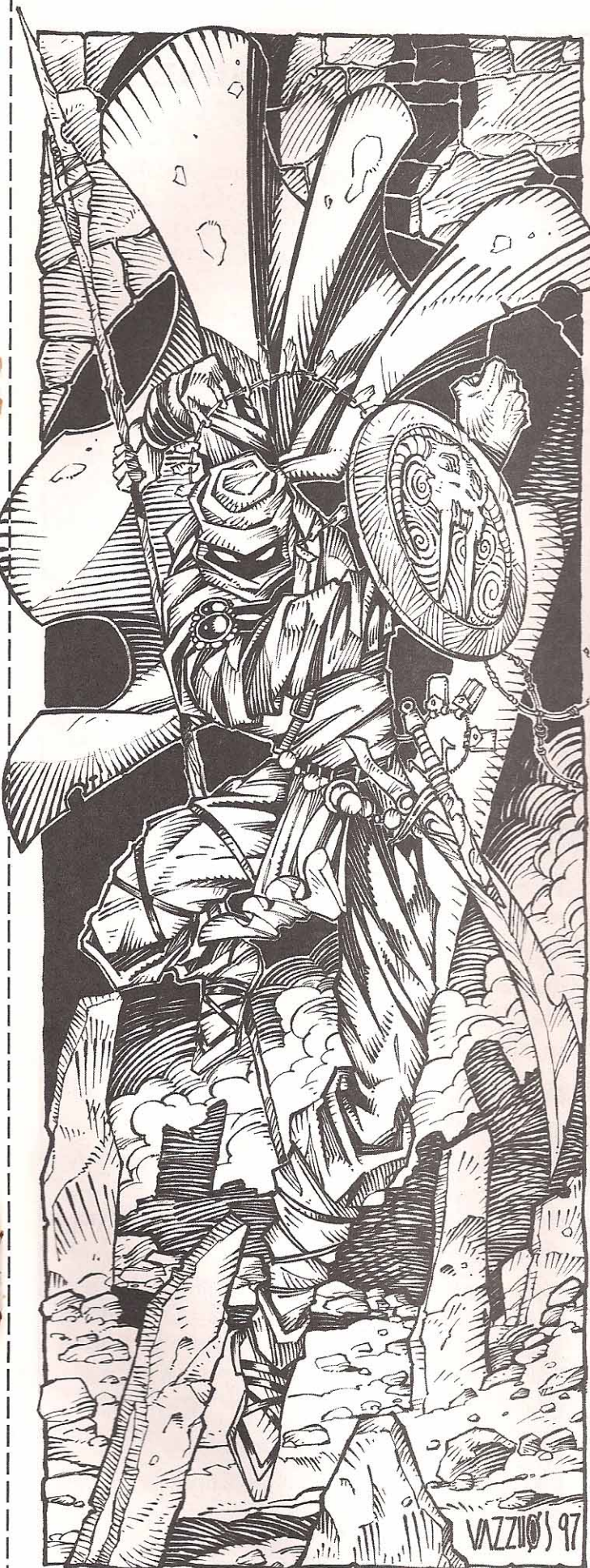
Bastões: para usar um bastão ou cajado de madeira para atacar ou defender.

Bodoque: para usar um bodoque (ou estilingue, ou atiradeira...) e atirar pequenas pedras.

Corrida: para perseguir alguém ou aumentar a velocidade em "retiradas estratégicas" (fugas).

Culinária: para preparar o rango do grupo.

Rastreio: para seguir pistas e pegadas.

Sobrevivência: para encontrar comida e água longe da civilização.

Abdulla

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	16	64%
Força	14	56%
Destreza	17	68%
Agilidade	16	64%
Inteligência	14	56%
Força de Vontade	16	64%
Carisma	10	40%
Percepção	14	56%
Índice de Proteção	2	
Pontos de Vida	18	

PERÍCIAS		
Arqueiria	40%	Dano: 1d6
Artes Marciais	45/30%	Dano: 1d4
Espadas	40/35%	Dano: 1d8
Etiqueta	25%	
História Antiga	30%	
Intimidação	40%	
Ler e Escrever	40%	
Lança	35/20%	Dano: 1d6+2
Primeiros Socorros	30%	
Montaria	50%	
Rastreio	30%	
Religião	30%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Armadura de faixas (Índice de Proteção 2)
- Cimitarra (1d8 + Força)
- Lança sagrada (1d6 + 2 + Força)
- Arco e 20 flechas (1d6 + Força)
- Livro de orações de Azhgher
- Cantil com água
- Papel para carta, pena e tinta
- Ungüento de Azzhaline (cura 2 PVs; três doses)
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________

ABDULLA

Altura: 1,75 m
Peso: 68 quilos (sem as roupas)
Idade: desconhecida ("É tabu falar idade", segundo ele)
Ocupação Anterior: Chefe dos guerreiros da tribo
Ocupação Atual: Aventureiro

História

Os sábios da tribo Sar-Allan queriam conhecer mais a respeito das terras além do deserto. Convocaram então Abdulla, um iismaeillih, guerreiro honrado e abençoado pelo deus-sol Azhgher; ele recebeu a missão de se aventurar nas terras estrangeiras e enviar seus relatos.

Depois de viver algumas aventuras sozinho, Abdulla encontrou Katabrok. Apesar de não aprovar certas posturas do bárbaro, o guerreiro do deserto percebeu que Katabrok poderia explicar muita coisa que ele não conhecia. Começou então a acompanhar o bárbaro em suas aventuras.

Aparência

Abdulla veste as roupas típicas dos salteadores do deserto, que cobrem totalmente o corpo. A única parte à mostra são suas mãos. Sua imagem é assustadora, pois as roupas o fazem parecer maior do que realmente é. Carrega uma cimitarra (espada árabe) na cintura e um escudo redondo no braço, mas quando luta prefere usar sua lança sagrada.

Interpretação

Ao jogar com Abdulla, você deve fingir ser como ele. Não apenas usar seu poder de combate, mas também interpretar o personagem, como faria um ator de teatro.

Abdulla é sério, honrado e obstinado. Seu jeito pomposo e agressivo de falar o faz parecer um fanático religioso. Sempre diz a verdade e precisa cumprir vários tabus (costumes religiosos). Um deles é nunca deixar que ninguém veja seu rosto — apenas homens santos da sua religião.

Abdulla deve rezar todos os dias ao anoitecer e ao amanhecer, na direção do sol. Todos os meses escreve para sua tribo contando seus feitos. A carta é levada por pássaro mágico que aparece para ele apenas para levar a mensagem.

Poderes Especiais

Abdulla pode resistir até três dias sem água e uma semana sem sono e comida. Quando está no deserto ou em regiões secas, pode pedir que a pedras lhe dêem água: após sua oração, as pedras mais próximas começam a verter água suficiente para satisfazer seis pessoas.

Uma vez por semana ele pode invocar a ira do deus Azhgher, fazendo com que a lâmina da sua cimitarra fique em chamas durante uma hora, causando +3 pontos de dano.

Abdulla recebe esses poderes de seu deus. Se ele quebrar algum tabu, perderá os poderes durante uma semana.

Regras Para ABDULLA

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. Abdulla pode atacar com Artes Marciais, Espada, Lança ou Arqueiria. Para usar alguma outra arma, ele deve usar como perícia o valor de sua Destreza (17%).
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia (ou Destreza), você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
- O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Ajuste de Força

Abdulla tem uma Força mediana, e por isso não recebe nenhum ajuste de Força.

Experiência

Quando Abdulla sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ele ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo, para colocar onde quiser.
Abdulla é um personagem de 3º nível.

Perícias

Abdulla não é apenas um personagem para combate. Ele possui outros conhecimentos, como estes:

Etiqueta: para saber qual é o comportamento educado em determinadas situações.

História: para saber sobre fatos históricos.

Intimidação: para ameaçar alguém e conseguir coisas ou informações.

Montaria: para montar cavalos e fazer coisas difíceis sobre eles. Também serve para outros animais, como camelos e elefantes, mas com metade da porcentagem normal.

Primeiros Socorros: para curar ferimentos. Um teste bem-sucedido da perícia recupera 1d3 Pontos de Vida, ou o dobro em caso de acerto crítico. O teste pode ser feito apenas uma vez por pessoa, para cada paciente ou ferimento.

Rastreio: para seguir pistas e pegadas.

Religião: para se lembrar dos ensinamentos do deus Azhgher e suas crenças.

Vladislav

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	12	48%
Força	8	32%
Destreza	15	60%
Agilidade	13	52%
Inteligência	17	68%
Força de Vontade	16	64%
Carisma	12	48%
Percepção	18	72%
Pontos de Vida	13	

PERÍCIAS		
Alquimia	30%	
Arremesso	40%	
Bastões	20/25%	Dano: 1d6-1
Burocracia	30%	
Botânica	50%	
Etiqueta	50%	
Facas	20/15%	Dano: 1d4-1
História	40%	
Ler e Escrever	60%	
Literatura	50%	
Necrologia	60%	
Primeiros Socorros	30%	
Zoologia	50%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Adaga (1d4 + Força)
- Bastão (1d6 + Força)
- Cantil com água
- Lanterna (com 2 cargas de óleo; 1 hora cada)
- Folhas de papel, pena e tinta
- Material para primeiros socorros
- Material para magias
- Giz e carvão
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________
- ______________________________

VLADISLAV

Altura: 1,75 m
Peso: 56 quilos
Idade: 28 anos
Ocupação Anterior: Filho único, rico e mimado
Ocupação Atual: Mago e necromante em treinamento

História

Vladislav é o filho único que escolheu seguir a profissão de necromante — um mago estudioso dos mortos-vivos. Herdou uma opulenta fortuna, juntamente com uma rede de comércio muito lucrativa. Essa rede é administrada por uma pessoa de confiança.

Vladislav usa todo esse dinheiro para financiar suas pesquisas. Gosta de se aventurar com amigos como Katabrok para aumentar seus conhecimentos.

Aparência

Vladislav adota o típico visual de mago: manto escuro comprido e cajado trabalhado. Está sempre limpo, com cabelos bem cortados. Ele é bem apresentável.

Interpretação

Ao jogar com o Vladislav, você deve fingir ser como ele. Não apenas usar suas habilidades, mas também interpretar o personagem, como faria um ator de teatro.

Vladislav está sempre interessado em aprender mais sobre mortos-vivos e outras criaturas incomuns. Ele fala de modo erudito e complicado, usando palavras difíceis (até parece o Spock de *Jornada nas Estrelas*). Ele tem mania de limpeza e detesta sujeira.

Poderes Especiais

Vladislav não tem grandes habilidades de combate. Ele é um mago. Sabe fazer magias com terra e sombras, as coisas de que são feitos os mortos-vivos.

Quando Vladislav faz uma magia, o jogador joga 3d6; o resultado é igual ao efeito daquela magia, ou o dano que ela irá provocar. Ele pode realizar até cinco magias por hora, não importando seu poder.

Por exemplo: Vladislav resolve usar sua magia de Terra para criar um túnel. Ele joga 3d6 e consegue 16; poderá então abrir um túnel como se tivesse uma Força 16.

Outro exemplo: Vladislav usa magia de Terra e ataca um inimigo com uma chuva de pedras. Ele joga 3d6 e consegue um 11. A chuva vai causar 11 pontos de dano.

Outro exemplo: Vladislav cria um demônio sombrio com a magia de Sombras, para atacar um inimigo. Ele joga 3d6 para cada atributo do demônio.

O jogador pode usar a imaginação para inventar outros efeitos mágicos, desde que eles nunca ultrapassem 3d6. Um efeito deve ser sempre autorizado pelo Mestre.

Regras para VLADISLAV

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. Vladislav pode atacar apenas com Arremesso, Bastão e Facas. Para usar alguma outra arma, ele deve usar como perícia o valor de sua Destreza (15%).
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia (ou Destreza), você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
- O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Ajuste de Força

Vladislav tem uma Força muito baixa; quando luta com armas brancas (faca, bastão...) ou de mãos vazias, causa -1 ponto de dano. Por isso ele evita essas armas.

Experiência

Quando Vladislav sobrevive a uma ou várias aventuras, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ela ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo. Ele também ganha mais 1d6 para magias da Terra OU das Sombras, e pode fazer uma magia a mais por hora.
Vladislav é um personagem de 3º nível.

Perícias

Alquimia: para reconhecer substâncias químicas e saber se são perigosas ou não. Junto com Primeiros Socorros, pode preparar antídotos para venenos.

Botânica: para saber sobre plantas.

Burocracia: para entender sobre o emocionante mundo dos documentos...

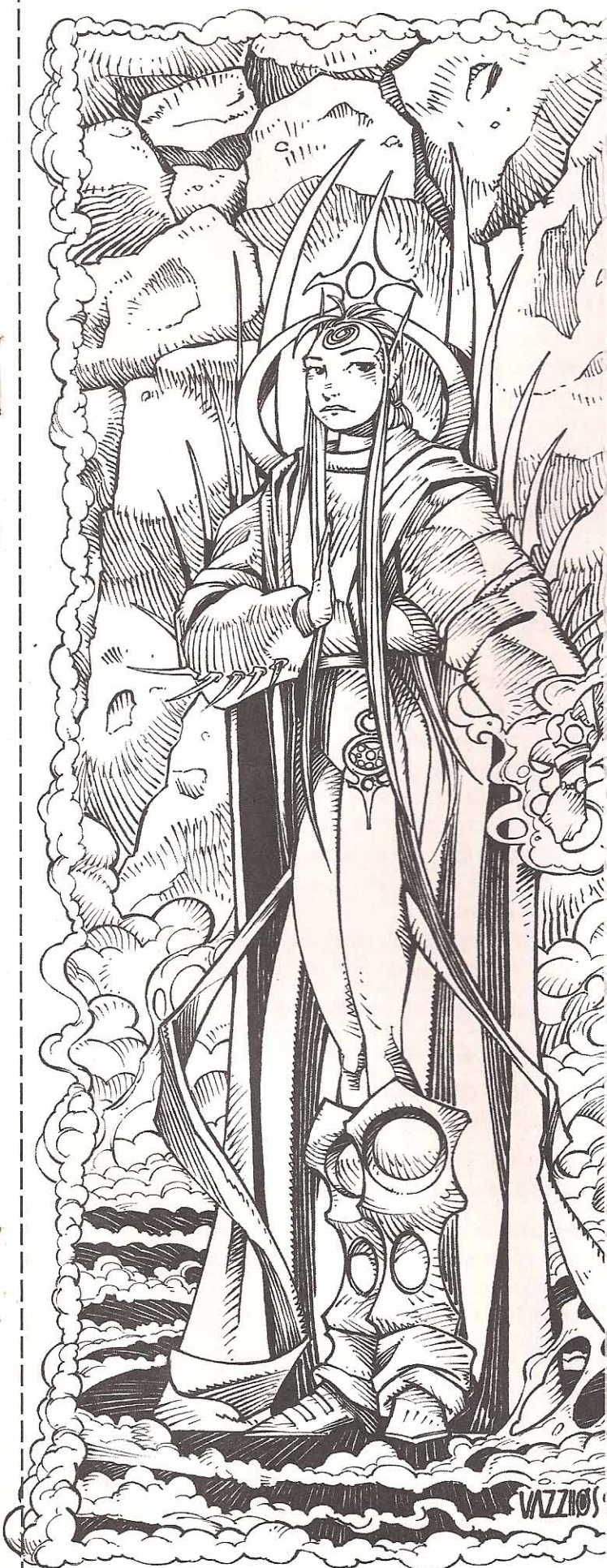
Etiqueta: para saber qual é o comportamento educado a tomar em determinadas situações.

História: para saber sobre fatos históricos.

Literatura: para saber sobre livros e seus autores; também para procurar livros em bibliotecas.

Necrologia: para saber sobre mortos-vivos. Serve para descobrir sobre um morto-vivo e como derrotá-lo.

Primeiros Socorros: para curar ferimentos. Recupera 1d3 Pontos de Vida, ou o dobro em caso de acerto crítico. O teste pode ser feito apenas uma vez por pessoa, para cada paciente ou ferimento.

Zoologia: para saber sobre animais.

Talehthiea

ATRIBUTOS		valor de teste
Constituição	13	52%
Força	11	44%
Destreza	17	68%
Agilidade	16	64%
Inteligência	12	48%
Força de Vontade	18	72%
Carisma	15	60%
Percepção	14	56%
Índice de Proteção	2	
Pontos de Vida	17	

PERÍCIAS		
Arremesso	30%	
Bastões	20/30%	Dano: 1d6
Botânica	40%	
Ecologia	50%	
Etiqueta	30%	
Primeiros Socorros	60%	
Montaria	30%	
Natação	30%	
Rastreio	30%	
Zoologia	50%	

EQUIPAMENTO INICIAL

- Roupas abençoadas (Índice de Proteção 2)
- Bastão
- Cantil com água
- Comida para uma semana
- Corda, 10 metros
- Diário
- Material para primeiros socorros
- Medalhão sagrado
- Cinco frutas sagradas (cada uma cura 2 PVs ou uma doença)
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________
- ______________________

TALEHTHIEA

Altura:
Peso:
Idade: 117 anos (adolescência para elfos)
Ocupação Anterior: Sacerdotiza
Ocupação Atual: Clériga

História

Certa noite, durante um sonho, a elfa Talehthiea (diz-se "Taléfia") foi visitada pela deusa da natureza. Recebeu dela a missão de espalhar seus ensinamentos.

Depois desse sonho, a jovem elfa entendeu que tinha um importante destino. Tornou-se uma sacerdotiza e deixou sua aldeia para percorrer o mundo, ensinando todos a amar a natureza. Durante suas viagens teve a vida salva por Katabrok e Tasloi; grata, Talehthiea ocasionalmente se junta ao bárbaro e seu grupo de aventureiros.

Aparência

Como todos os elfos, Talehthiea tem físico esbelto, olhos amendoados, orelhas pontudas e aparência agradável. Sua voz é macia e melodiosa. Ela veste trajes de sacerdotiza abençoados pela deusa da natureza (Índice de Proteção 2).

Interpretação

Ao jogar com Talehthiea, você deve fingir ser como ela. Não apenas usar seus poderes, mas também interpretar o personagem, como faria um ator de teatro.

Talehthiea ama a natureza. Fará tudo para evitar que uma árvore ou animal sejam molestados (isso não vale para monstros e outros seres malignos). Pacífica, luta apenas quando necessário; ela prefere curar, não ferir.

Talehthiea é graciosa e simpática, mas detesta quando os outros pensam que ela é fraca e indefesa, apenas por sua aparência. Às vezes ela fala sozinha, com sua deusa (seu nome é impronunciável pelos humanos).

Poderes Especiais

Por sua devoção à deusa da natureza, Talehthiea recebe dela vários poderes especiais. Ela perde esses poderes durante uma semana se fizer algo que desagrade sua deusa.

Ela pode usar mágica para curar ferimentos em si mesma ou em outras pessoas. Pode curar 1d4+4 pontos de vida até três vezes por dia.

Talehthiea sabe falar a língua dos animais e pode conversar com eles (não vale para monstros). Se tiver sucesso em um teste de Carisma, ela também pode acalmar um animal enfurecido.

Talehthiea pode invocar a proteção de sua deusa contra esqueletos, fantasmas e outros mortos-vivos. Quando ela mostra seu medalhão sagrado, qualquer morto-vivo deve passar em um teste de Força de Vontade ou fugirá.

Regras Para TALEHTHIEA

Como Lutar

- Escolha uma perícia para seu ataque. Talehthiea pode atacar apenas com Arremesso e Bastão. Para usar alguma outra arma, ele deve usar como perícia o valor de sua Destreza (17%).
- Jogue 1d100. Se o resultado da jogada é igual ou menor que o valor da sua perícia (ou Destreza), você atingiu seu alvo. Se foi maior, você errou.
- Se você acertou, jogue o dano de seu ataque. O dano depende da perícia que você está usando.
- O Mestre irá subtrair do dano total o Índice de Proteção do inimigo. O que sobrar será subtraído de seus Pontos de Vida.

Ajuste de Força

Talehthiea tem uma Força mediana, e por isso não recebe nenhum ajuste de Força.

Experiência

Quando Talehthiea sobrevive a uma ou várias aventuras, se o jogador agir bem, o Mestre pode permitir que o personagem avance de nível. A cada nível ela ganha mais 1 Ponto de Vida, 10% de perícias e 1 ponto de atributo.
Talehthiea é um personagem de 5º nível.

Perícias

Os estudos de Talehthiea para ser sacerdotiza e sua ligação com a natureza se refletem em suas perícias:

Arremesso: atirar objetos pequenos.

Botânica: para saber sobre as plantas.

Ecologia: para descobrir o que um animal come, que tipo de animal vive em um lugar...

Etiqueta: para saber qual é o comportamento educado a se tomar em determinadas situações.

Montaria: para montar cavalos e fazer coisas difíceis sobre eles. Também serve para outros animais, como camelos e elefantes, mas com metade da porcentagem normal.

Natação: para nadar ou manter-se na superfície.

Primeiros Socorros: para curar ferimentos. Recupera 1d3 Pontos de Vida, ou o dobro em caso de acerto crítico. O teste pode ser feito apenas uma vez por por pessoa, para cada paciente ou ferimento.

Rastreio: para seguir pistas e pegadas.

Zoologia: para saber sobre animais.

Tabelas de Simulação de Dados

Se você não encontrar à venda os dados especiais para jogar SÓ AVENTURAS, você pode usar estas Tabelas de Simulação de Dados. Para usar, feche os olhos e aponte com o dedo (ou com um lápis, para maior precisão) um local ao acaso na tabela.

d4 - Dado de Quatro Faces

1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

d6 - Dado de Seis Faces

5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	4	5	6	3	4	5	6	1
2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1
2	3	4	5	6	1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4
5	6	1	2	3	4	5	1	2	3	6	1	2	3	4	5	6	1
2	4	5	6	3	4	5	6	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
6	1	2	1	2	3	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	1	2	3	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	2	3
4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3
4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	1	2	3	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	4	5	6	3
4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3

Tabelas de Simulação de Dados

d8 - Dado de Oito Faces

1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2
3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4
5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6

d10 - Dado de Dez Faces

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

As Aventuras

Uma aventura é o problema a ser resolvido pelos jogadores. É o perigo que será enfrentado pelos heróis.

A aventura de RPG é uma história contada pelo Mestre. Pode ser sobre uma caverna onde se esconde um dragão, um mago maligno escondido em um castelo, um cientista que planeja explodir o mundo... qualquer história onde exista um desafio para vencer. "A Espada de Morkh Amhor" é a primeira aventura que Katabrok e seus amigos irão viver. Mais tarde o Mestre pode inventar outras aventuras.

Antes de começar a jogar, o Mestre deve ler toda a aventura com atenção. Os jogadores não podem ler, apenas o Mestre. Se você não vai jogar como Mestre, não leia a aventura ou vai estragar sua diversão!

A Escolha dos Heróis

Antes de começar a aventura, o Mestre deve distribuir as Fichas de Personagens para os jogadores. Eles podem escolher seus próprios heróis ou, em caso de discussão, a escolha é feita por sorteio: cada um joga um dado, e quem conseguir o melhor resultado escolhe primeiro.

Você, Mestre, deve lembrar os jogadores de que não existem personagens melhores ou piores — apenas diferentes. Cada um tem seus próprios poderes e habilidades especiais. Também não faz nenhuma diferença se um jogador controla um personagem mulher, ou se uma jogadora controla um homem. É a mesma coisa que escolher a Chun Li ou a Cammy no videogame!

Se você é um Mestre experiente, também pode inventar seus próprios personagens. Utilize as regras que existem no livro ARKANUN, da Trama Editorial, ou apenas use a imaginação.

Eu Posso Mudar a Aventura?

O Mestre pode mudar qualquer coisa na aventura que achar necessário. Até mesmo aquilo que está escrito nesta revista pode ser mudado.

Por exemplo: a aventura "A Espada de Morkh Amhor" diz que não existe nada importante nos quartos secretos das áreas 6. Mas, se desejar, o Mestre pode colocar em um dos baús uma poção mágica de cura para recuperar os ferimentos de um aventureiro que esteja muito ferido.

Outro exemplo: a aventura também diz que a múmia com a espada na área 16 é falsa, na verdade uma armadilha para ladrões de túmulos. Só se o Mestre quiser! Ele pode simplesmente decidir que a múmia e a espada são verdadeiras, encurtando assim toda a aventura.

Isso não é nenhuma trapaça! O Mestre pode fazer essas coisas para manter a aventura divertida — mas deve fazer as mudanças com justiça, para ajudar ou dificultar a missão dos jogadores. Vale relembrar: a função do Mestre é divertir o grupo, e não apenas matar os personagens!

Usando o Mapa

Nem todas as aventuras de RPG têm um mapa, mas eles sempre ajudam. "A Espada Morkh Amhor" tem dois mapas, que estão nas páginas 29 e 31. O Mestre deve mostrar esse mapa aos jogadores aos poucos, à medida que eles avançam. Desenhe em papel quadriculado as salas que eles já visitaram. As partes marcadas como portas secretas só devem ser reveladas se os personagens as encontrarem.

A aventura começa no lugar marcado 1 no mapa. Sempre que os personagens forem para outra sala ou aposento, diga a eles o que estão vendo. A aventura diz o que existe em cada lugar.

A escala do mapa é de 1/600. Significa que o mapa é seiscentas vezes menor que o lugar verdadeiro. Cada "quadradinho" tem 3m de lado, o espaço mínimo para um personagem agir com liberdade. Claro que cabem mais pessoas em um quadrado com três metros de lado, mas elas não poderiam lutar ou fazer coisas difíceis sem atrapalhar umas às outras.

Se quiser, você pode usar o mapa como se fosse um tabuleiro: copie o desenho em papel separado (ou tire uma fotocópia), coloque em cima da mesa e use pedrinhas ou pequenos botões para marcar onde os personagens estão.

Posso Inventar Minhas Próprias Aventuras?

Quando acabar "A Espada de Morkh Amhor", o grupo pode desejar jogar outras aventuras. O que fazer, então?

Para prosseguir com a saga dos heróis, o Mestre deve inventar novas aventuras. Ele precisa pensar em uma história, desenhar um mapa e imaginar os perigos, inimigos e monstros que estarão pelo caminho. Quando desenhar o mapa, espalhe coisas para ajudar e também atrapalhar os jogadores: armas escondidas, pistas...

O Mestre pode usar em suas aventuras idéias de livros, gibis e TV. Talvez um monstro assustador que ele tenha visto em um filme seja um bom inimigo para os heróis. Talvez ele possa dar a um personagem um superpoder que tenha visto em uma história em quadrinhos.

Quando fazemos uma aventura após a outra, com os mesmos personagens, temos então uma "campanha". Em uma campanha, tudo o que aconteceu na aventura anterior continua valendo para a próxima. Se um herói foi morto, ele ainda estará morto na aventura seguinte. Se encontrou um tesouro, ele ainda será seu na próxima aventura.

A Espada de
Morkh Amhor

Sambúrdia, um dos maiores e mais ricos reinos da região, está ameaçado por uma antiga profecia. Os sábios dizem que um grande mal irá ressurgir e destruirá tudo o que encontrar, trazendo uma nova era de trevas e caos para todas as raças. Esse mal é o Destruidor de Mundos, um monstro gigantesco, com garras enormes e dentes afiados.

O monstro foi encontrado dois dias atrás, adormecido em uma gigantesca caverna. Mesmo adormecido, ele é indestrutível. Nada pode matá-lo... exceto uma coisa.

O grão vizir contratou Katabrok e seus amigos para que encontrem a Destruidora do Mal, a espada mágica de Morkh Amhor, um grande herói de outras eras. As lendas dizem que essa espada é a única arma capaz de matar o Destruidor de Mundos. Se ela for enterrada no corpo do monstro, ele nunca irá acordar.

A espada está na tumba de Dezzaroh, um sacerdote que prometeu zelar pelo descanso de seu amigo. Dezzaroh morreu há anos, mas dizem que a tumba é assombrada, guardada pelo fantasma do sacerdote...

1 - Entrada do Templo

Depois de quatro dias de viagem, os cinco heróis chegam à porta do templo. Este é o local onde a aventura tem início. Comece descrevendo o lugar para os jogadores:

A tumba fica cravada em um penhasco. Um lance de escadas leva à entrada, onde quatro grandes colunas de pedra vão do chão ao teto. Atrás das colunas estão três corredores; entre eles, duas estátuas de pedra. As estátuas lembram duas sentinelas com cabeça de chacal e espadas em punho.

Você não precisa repetir o texto palavra por palavra, feito papagaio! Apenas conte a história como achar que deve.

Os três corredores são as únicas entradas para a tumba. Assim que os heróis entram em um deles, os outros dois se fecham e abrem apenas meia hora depois. As duas estátuas são comuns, e não vão se mexer ou atacar os personagens (mas devem deixá-los um pouco assustados...).

Dentro da tumba não há iluminação. Como todos os corredores e salas estão escuros, só descreva os aposentos para os jogadores se eles tiverem consigo alguma fonte de luz, como tochas ou magia. Os corredores têm 3m de altura e 1,5m de largura, a menos que o texto diga o contrário.

2 - Sala dos Inimigos Vencidos

Logo depois da porta segue um corredor com paredes cheias de esculturas bizarras. O corrredor segue por mais alguns metros até uma sala maior, onde cinco estátuas ameaçadoras vigiam a porta.

Assim que entram na sala, uma grade desce do teto e bloqueia a passagem, aprisionando vocês.

Esta sala é, na verdade, uma armadilha para ladrões de túmulos. A grade pode ser erguida por alguns personagens juntos, se sua Força somada chegar a 40 ou mais, e se conseguirem um resultado 40 ou mais em 1d100.

Caso consigam levantar a grade e sair, os heróis devem enfrentar outro perigo: seis pequenos buracos nas paredes começam a disparar um dardo por rodada, que causam 1d6 de dano cada. Um personagem pode fazer um teste de Agilidade para se esquivar de cada dardo.

Dentro da sala existe uma porta secreta que leva à Sala de Purificação (área 3). Ela só pode ser encontrada se os jogadores procurarem por ela; Tasloi e Talehthie podem fazer testes de Percepção para notar a porta casualmente. O Mestre deve fazer esse teste secretamente, cada vez que cada um desses personagens passa perto da porta.

3 - Sala de Purificação

No centro desta sala circular existe uma pequena piscina, com um metro de largura e dois palmos de profundidade. Ainda resta um pouco de água escura, com insetos estranhos nadando nela. Quatro pilares de granito estão à volta da piscina. Existe uma porta de madeira ao sul e outra à leste.

Pinturas nas paredes mostram um guerreiro empunhando uma espada e enfrentando um exército de criaturas negras.

Se algum jogador tiver a (estúpida) idéia de beber a água escura da piscina, terá que fazer um teste de Constituição. Se falhar, ficará doente; perderá 1d6 Pontos de Vida e fará todos os seus testes com uma penalidade de -20% até o final da aventura.

Existe aqui uma porta secreta que leva à Sala dos Inimigos Vencidos. Ela só pode ser encontrada se os jogadores procurarem por ela. Tasloi e Talehthie podem fazer testes de Percepção para notar a porta secreta apenas passando por ela. O Mestre deve fazer esse teste secretamente, cada vez que cada um desses personagens passa perto da porta.

4 - Sala das Oferendas

Nesta sala existem várias caixas jogadas e amontoadas. Poucas estão inteiras, restos de madeira podre e pregos enferrujados estão espalhados pelo chão. Sujeira e detritos forram o lugar até quase à altura dos joelhos.

Nesta sala eram guardadas as oferendas trazidas por aqueles que vinham visitar a tumba, quando ela ainda era um templo. Entre as caixas estão escondidos 2d6 kobolds, que atacam os jogadores.

Uma rede cairá sobre os heróis assim que entrarem na

sala. Aqueles que passarem em um teste de Agilidade conseguem se desviar da rede e descobrem as criaturinhas entre as caixas. Os que ficarem presos na rede podem se soltar em três rodadas, mas nesse tempo não podem atacar nem se defender. Os kobolds atacam com pequenas lanças e atirando pedras que carregam nos bolsos. Cada um tem três pedras.

Quando o combate começar, use as regras explicadas na página 11.

5 - Corredor

Este corredor é um pouco inclinado, subindo para um andar superior. Depois de algumas voltas sinuosas, ele termina em uma pesada porta de madeira.

No corredor existem duas portas secretas que levam para as salas 6 e 7, e só podem ser encontradas se os jogadores procurarem por elas. Tasloi e Talehthie podem fazer testes de Percepção para notar as portas ao passar por elas.

6 - Quarto Secreto

Aqui é onde os sacerdotes dormiam, quando a tumba ainda era um lugar santo e habitado. Quatro camas de madeira estão colocadas uma ao lado da outra, como se esse aposento fosse um quarto coletivo. O quarto tem um pequeno baú, que está encostado na parede, ao lado da porta. Os kobolds da área 4 não encontraram esse aposento, por isso ele está intacto.

O baú está trancado, podendo ser aberto se o Tasloi utilizar a perícia Arrombamento. Ele também pode ser aberto sofrendo 7 pontos de dano, pois está podre. Dentro do baú há apenas roupas velhas e podres, e algumas moedas de cobre, quase sem valor.

Kobolds

Constituição: 10 — **Inteligência: 10**
Força: 06 — **Força de Vontade: 5**
Destreza: 14 — **Carisma: 1**
Agilidade: 13 — **Percepção: 16**

Pontos de Vida: 8

Índice de Proteção: 0

Perícias: Alpinismo 50%; Armadilhas 30%; Arremesso 20/25% (dano: 1d4); Furtividade 30%; Lança 20/25% (dano 1d6-1)

Kobolds são pequenas criaturas com braços e pernas longos e magros e cabeça de cachorro. São covardes e sempre evitam lutar, a não ser que estejam famintos, encurralados ou que vejam algo de valor. Preferem usar armadilhas para imobilizar e roubar suas vítimas.

7 - Quarto Secreto

Este é outro aposento onde os sacerdotes dormiam. Quatro camas alinhadas e um baú são os únicos móveis deste aposento. Um pouco de palha está jogada no chão, ao lado das camas. Os kobolds da área 4 também não encontraram esta sala ainda.

Se os jogadores procurarem alguma pista (e se passarem em um teste de Percepção), você pode dizer que perto do baú há menos sujeira que no resto do quarto. Na verdade, atrás do baú há um buraquinho de onde se pode ver a área 10. Esse buraco não pode ser visto pelo outro lado, a menos que o observador saiba de sua existência.

O baú está destrancado. Dentro dele só há roupas sujas e apodrecidas.

8 - Sala dos Sarcófagos

Nesta sala comprida estão os restos mortais dos antigos sacerdotes deste templo. Seus corpos estão mumificados e colocados em vários sarcófagos nas paredes — alguns entreabertos, exibindo seu sinistro conteúdo. Os antigos seguidores de Dezzaroh foram sepultados aqui. No outro lado da sala, passando pelos esquifes, fica uma escada que sobe em direção a uma sala escura.

Uma armadilha foi preparada aqui para afugentar os ladrões de tumbas. Assim que mais de um jogador entra na sala, um mecanismo faz com que os cadáveres pareçam se mexer, como se estivessem saindo da suas tumbas. Se Vladislav fizer um teste de Necrologia, vai perceber que os "zumbis" são falsos.

9 - Fossa

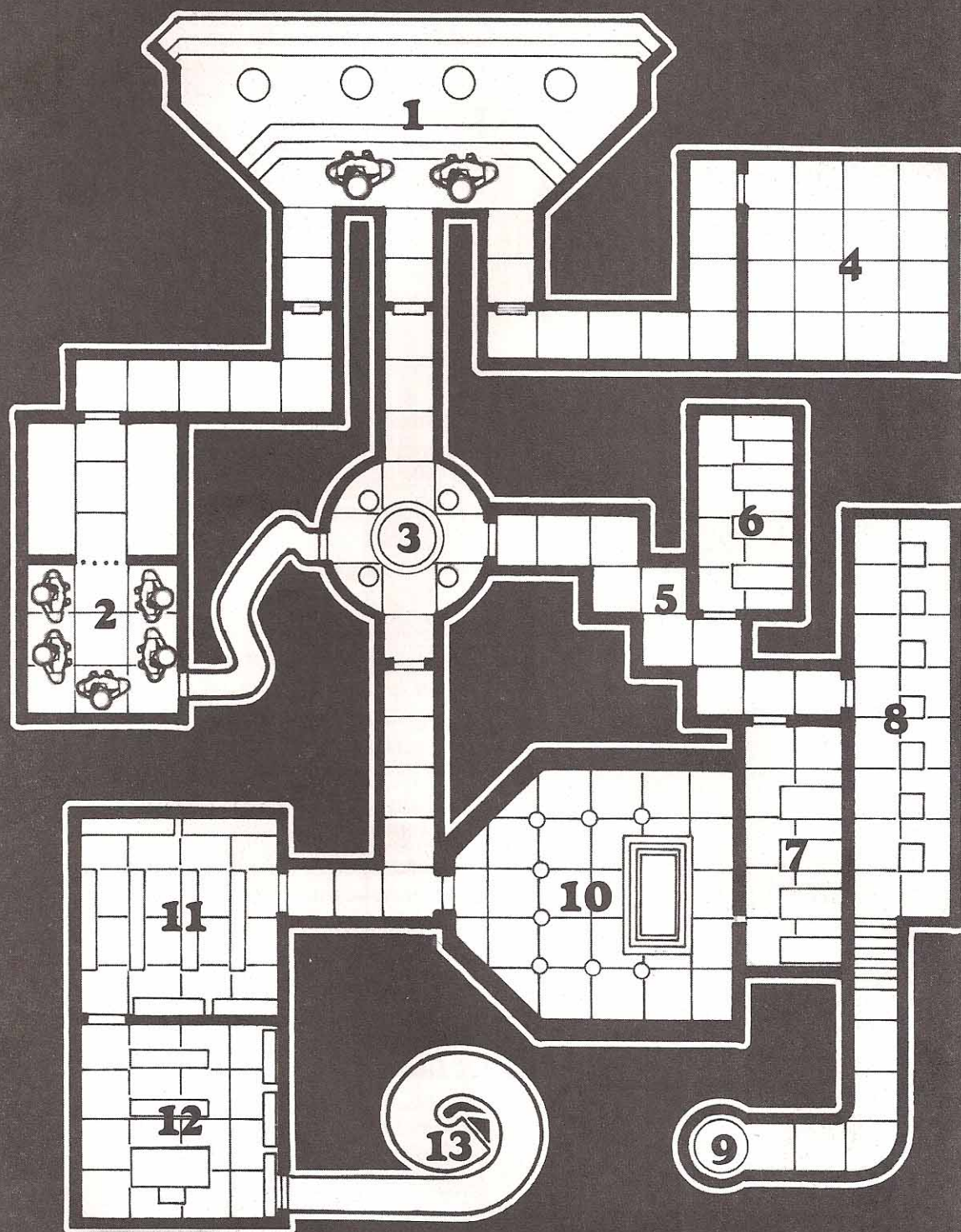
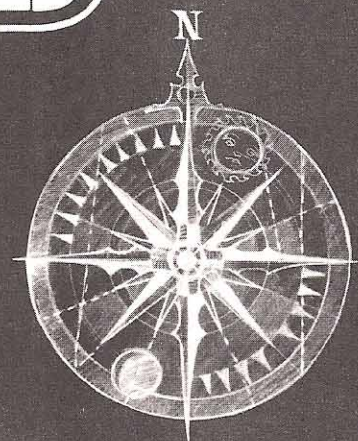
No final do corredor, logo após um pequena escada, está um profundo buraco com um metro de diâmetro. Não se consegue ver o fundo e nem ouvir nada.

Este buraco era usado para se livrar do lixo e sujeira do templo. Se alguém jogar uma pedra, poderá ouvirá o som. Se algum jogador tiver a idéia realmente idiota de pular dentro do buraco, perderá 4 Pontos de Vida devido à queda e ficará preso. A fossa tem dez metros de profundidade, e será preciso uma corda com esse comprimento para tirar dali o infeliz.

10 - Salão Principal

Neste enorme salão eram feitos os rituais dos sacerdotes. Entre pilastras, no alto de um pedestal, está um caixão decorado com estranhos sinais e um símbolo dourado no centro. Ao lado do pedestal estão dois castiçais prateados. Nas paredes, pinturas mostram os feitos de um homem vestindo roupas brancas e um elmo prateado.

Duas estátuas, semelhantes à figura de branco, estão recostadas nas paredes esquerda e direita. Cada uma segura uma enorme maça.

A Tumba de Dezzaroh

Nível 1

Este é o salão principal do templo, onde as cerimônias mais importantes eram realizadas. As pinturas nos muros mostram os feitos de Dagoban, deus patrono de Dezzaroh.

O caixão ornamentado era onde descansava o corpo de Dezzaroh. Se alguém resolver abrir o esquife terá duas surpresas. Primeira: não há nenhum corpo lá dentro. Segundo: as estátuas começam a se mexer e atacam os personagens...

Estátuas de Pedra

Constituição: 22 **Inteligência: 0**
Força: 20 **Força de Vontade: 0**
Destreza: 5 **Carisma: 8**
Agilidade: 5 **Percepção: 5**

Pontos de Vida: 25
Índice de Proteção: 6

Perícias: Maça 40% (dano: 1d8+3)

As estátuas atacam qualquer um a menos de 3m do caixão — quem se afastar não será mais atacado. Elas são imunes a magias. Flechas, facas arremessadas e outras armas de projétil causam apenas um ponto de dano. Lentas, as estátuas não podem atacar e bloquear na mesma rodada; ou atacam ou defendem.

11 - Biblioteca de Dagoban

Esta sala quadrada está forrada de prateleiras cheias de livros. Estantes enormes ficam no meio desta sala.

Personagens que sabem ler podem encontrar nos livros desta biblioteca a saga de Dagoban para derrotar as criaturas das trevas, os feitos de sacerdotes famosos, os ensinamentos da sua fé, contos de Dagoban para crianças e muitos outros, todos tendo o Iluminado como assunto. No lado sul da sala está uma porta que leva à outra biblioteca.

12 - Escritório de Dezzaroh

Outra biblioteca existe além da porta no fundo da sala anterior. Aqui não há tantos livros e pergaminhos. Existe até mesmo espaço para uma escrivaninha, com uma cadeira e um banquinho.

Nesta sala estão os diários de Dezzaroh. Aqui o sacerdote guardou todos os seus pensamentos, escritos em pergaminhos, livros e folhas de couro soltas.

Dentre tudo o que está escrito, as únicas informações de interesse para os jogadores falam sobre como Dezzaroh conheceu Morkh Amhor. O herói salvou a vida de Dezzaroh várias vezes, e o sacerdote teve poucas oportunidades para mostrar a sua gratidão. Ao saber da morte do seu grande amigo, ele prometeu guardar os seus restos mortais com a honra e a glória merecidas. Um dos trechos diz o seguinte:

"Essas serão as minhas últimas palavras, eu creio. Estou velho e doente, o meu caminho neste mundo está próximo do final. Mas não me entristeço. São os desígnios de Dagoban. Ele sabe como deve reger o universo.

"Mas meu último desejo será satisfeito, ah, sim! Em uma visão, meu mestre surgiu e disse que minha vontade seria cumprida. Vou cuidar de meu templo, tranformado em cripta para meu amigo Morkh Amhor, o grande herói de todas as eras.

"Este será meu dever final. Velar pelo grande herói, para impedir que infiéis e profanadores perturbem seu sagrado..."

Atrás de uma estante onde só há um livro, está uma passagem secreta. Ela só pode ser encontrada se os jogadores procurarem por ela. Tasloi e Talehthie podem fazer testes de Percepção para notar as portas ao passar por elas.

13 - Passagem para as Criptas

Atrás da porta secreta, uma longa e sinuosa escada se desenrola para o fundo da montanha. Cada degrau foi escavado na própria pedra. Nas paredes, várias cenas apavorantes e símbolos grotescos foram entalhados do começo ao fim.

Tanto Vladislav como Talehthie vão reconhecer os símbolos; são runas protetoras para impedir que espíritos malignos entrem naquele lugar (ou saiam dele!).

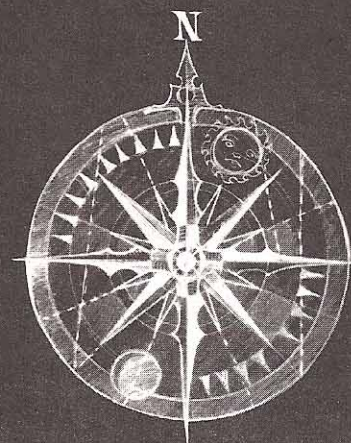
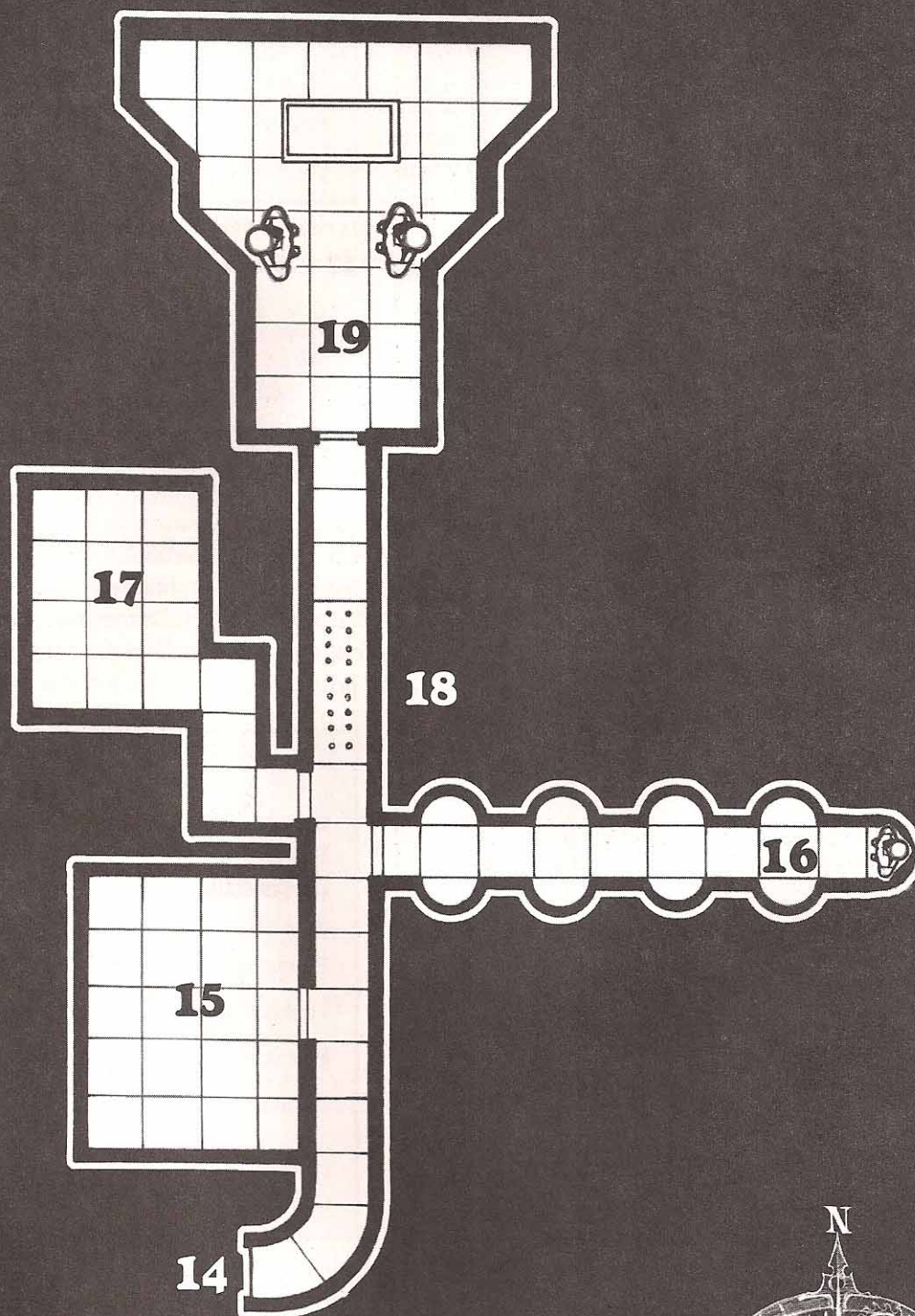
A escada desce para o Nível 2, onde está a cripta de Morkh Amhor. As inscrições nas paredes dizem que coisas horríveis vão acontecer com os profanadores de túmulos (Mestre, invente várias maldições bem "cabeludas" para assustar os jogadores), mas nenhuma delas acontece; é apenas para assustar!

14 - Corredor

Um corredor se estende até onde a vista alcança. Nas paredes, a cada três metros, há suportes vazios para tochas. O chão é revestido de grandes pedras, cortadas em quadrados. O teto também. Vocês conseguem ver uma porta à esquerda e uma outra mais longe, à direita.

Os suportes, que estão a dois metros do chão, não podem ser removidos — mas podem ser usados para segurar as tochas do grupo e deixar suas mãos livres.

As portas são de madeira e levam às áreas 15 e 16. Estão trancadas. Suas fechaduras podem ser abertas (com a perícia Arrombamento de Tasloi) ou as portas podem ser destruídas, bastando causar 20 pontos de dano em cada uma.

A Tumba de Dezzaroh

Nível 2

15 - Sala Demolida

Ao abrir esta porta vocês percebem que a sala está forrada de entulho. As paredes do lado noroeste foram demolidas, há pedras e terra por toda parte. No chão podem ser encontrados alguns esqueletos de ratos e outros animais pequenos.

Se os jogadores ficarem mais de três rodadas nesta sala (mais ou menos meio minuto), a criatura responsável pela demolição da parede aparecerá, levantando-se dos escombros. Um escorpião gigantesco — e muito faminto — atacará os jogadores.

Escorpião Gigante

Constituição: 14 **Inteligência: 6**
Força: 20 **Força de Vontade: 4**
Destreza: 8 **Carisma: 2**
Agilidade: 10 **Percepção: 16**

Pontos de Vida: 18

Índice de Proteção: 5

Perícias: Pinças 40% (dano: 1d6+4); Ferrão 40% (dano: 1d4+4)

Este monstruoso escorpião tem 2,5m de comprimento (mais a cauda). Ele ataca duas vezes em cada rodada com as pinças, e uma vez a cada duas rodadas com o ferrão na cauda. Um personagem atingido pelo ferrão deve fazer um teste de Constituição; se falhar, sofre mais 2d8 pontos de dano devido ao veneno.

16 - Salão das Almas

Aqui um corredor se estende por mais de dez metros. A cada metro há placas de madeira em cada parede. São oito placas ao todo, cada uma do tamanho de uma pessoa. No final do corredor está uma figura mumificada, sentada em um trono, segurando uma espada brilhante.

As placas de madeira são portas, mas sem fechaduras. Elas não podem ser abertas. Caso sejam destruídas (cada uma pode ser derrubada com 40 pontos de dano), cada porta vai revelar uma pequena câmara contendo o esqueleto de um guerreiro. Esse esqueleto é um morto-vivo, e vai atacar assim que porta for aberta.

A múmia no final do corredor é inofensiva, e não ataca. Mas se os aventureiros tocarem em sua espada, todas as portas giram e revelam seus respectivos soldados esqueletos — que bloqueiam a saída e atacam os jogadores. A múmia e a espada eram apenas outra armadilha.

Os esqueletos usam armaduras de couro e espadas longas. Eles apenas atacam, nunca bloqueiam ataques.

Esqueletos

Constituição: 10 **Inteligência: 10**
Força: 12 **Força de Vontade: 4**
Destreza: 12 **Carisma: 0**
Agilidade: 14 **Percepção: 10**

Pontos de Vida: 16

Índice de Proteção: 1

Perícias: Espada 30% (dano: 1d8)

17 - Sala do Tesouro

Atrás da porta, depois um pequeno e sinuoso corredor, está uma sala completamente forrada com moedas de ouro, jóias e pedras preciosas. Uma montanha de tesouros alcança quase o teto. É uma fortuna digna de um rei.

Caso algum jogador pense em encher os bolsos com tesouros (o que poderíamos esperar de Katabrok e Tasloi), o Mestre deve lembrar que Abdulla e Talehtheia são contra essa profanação. Se mesmo assim eles tocarem no tesouro, uma enorme serpente com quase dez metros de comprimento emerge das moedas e ataca!

Serpente Guardiã

Constituição: 14 **Inteligência: 6**
Força: 15 **Força de Vontade: 8**
Destreza: 17 **Carisma: 5**
Agilidade: 18 **Percepção: 14**

Pontos de Vida: 12

Índice de Proteção: 1

Perícias: Mordida 40% (dano: 1d6+2)

O monstro só ataca aqueles que tiverem consigo alguma parte do tesouro; se a pessoa larga o tesouro, a serpente cessa o ataque e se esconde novamente entre as moedas. O veneno desta serpente é mortal: qualquer personagem mordido por ela vai morrer em 1d6+1 rodadas se não passar em um teste de Constituição.

18 - Armadilha no Corredor

Nesta parte do corredor existe uma armadilha. Quem pisar na área marcada no mapa cairá em um buraco de dois metros e meio, com estacas pontiagudas no fundo. A queda e as estacas causam 2d6 pontos de dano. Tasloi, que entende do assunto, pode perceber esta armadilha se passar em um teste de Percepção.

19 - A Cripta de Morkh Amhor

Uma enorme sala se revela adiante. Duas estátuas, olhando uma a outra, adornam as paredes laterais. Mais além, sobre um pedestal, um sarcófago ricamente decorado. Há vários castiçais em cada lado do sarcófago, com restos derretidos de velas.

Atrás do esquife há uma enorme pintura, que ocupa toda a parede; ela mostra um guerreiro vestido com uma linda armadura prateada e uma espada com esculturas de dragões em vôo.

A pintura mostra Morkh Amhor, o Bravo, com sua espada mágica — a Destruidora do Mal. As estátuas não irão atacar os jogadores, pois são estátuas comuns. Assim que um dos jogadores tocar no sarcófago, diga o seguinte:

Vocês ouvem um uivo assustador, um grito de dor muito agudo e lamentoso. Em pleno ar, no meio da sala, surge a imagem transparente de uma pessoa com cabelos compridos e rosto contorcido de dor.

A figura se volta para vocês. "Profanadores!", ela diz. "Atrevem-se a perturbar o sono de meu amigo? Vão morrer pelas mãos de Dezzaroh!"

Este é o fantasma de Dezzaroh, que jurou proteger o corpo de seu amigo. Com sua mente perturbada, o fantasma não consegue pensar direito e ataca os aventureiros, acreditando que são profanadores.

Os jogadores podem tentar derrotar o fantasma (o que será bem difícil) ou tentar convencê-lo de que estão em uma missão especial. Se os personagens que estão falando tiverem sucesso em testes de Carisma, o fantasma acredita neles e cessa de atacar. Se qualquer personagem falhar em seu teste, ele continua lutando.

Mesmo que o fantasma pare de lutar, não significa que ele vá entregar a espada Destruidora do Mal. Para isso os personagens devem fazer novos testes de Carisma, e o fantasma deve FALHAR em um teste de Força de Vontade.

A espada está escondida dentro do caixão, sobre o peito da verdadeira múmia de Morkh Amhor. O fantasma vai exigir que os aventureiros falem com a múmia, peçam a ela a espada, expliquem sua missão. A múmia não vai responder (afinal, está morta!), mas o fantasma costuma tratar seu amigo como se estivesse vivo.

Depois de recuperar a espada, os aventureiros podem sair da cripta sem maiores incidentes. Se eles não encontraram os kobolds da área 4, o Mestre pode fazer que isso aconteça agora.

O Final da Aventura

A aventura termina quando os personagens saem do templo com a espada Destruidora do Mal e levam até onde está o Destruidor de Mundos.

Se todos os personagens sobreviveram, o Mestre pode recompensá-los aumentando um nível cada um (as Fichas de Personagem dizem como aumentar o nível). Caso algum herói tenha morrido, o jogador poderá usar outro personagem na próxima aventura.

Vitoriosos, vocês rumam para a caverna onde dorme o terrível Destruidor de Mundos. Ele deve medir quinze ou vinte metros de comprimento, com escamas pelo corpo, presas maiores que uma pessoa e garras maiores ainda!

Ao cravar a espada mágica no corpo da criatura, a Destruidora do Mal e o monstro começam a brilhar. Vocês se afastam e conseguem ver a imagem de um gigantesco guerreiro levantar o corpo do monstro e atirá-lo em direção aos céus. O gigante olha para vocês e agradece respeitosamente sem dizer uma palavra. Em seguida brilha como um pequeno sol e desaparece.

O mundo não será mais destruído. Graças a vocês. E alguma ajudazinha.

Dezzaroh, o Fantasma

Constituição: 0 **Inteligência: 10**
Força: 0 **Força de Vontade: 15**
Destreza: 13 **Carisma: 10**
Agilidade: 15 **Percepção: 14**

Pontos de Vida: 30

Perícias: Grito 40%; Garras 30% (dano: 1d6+3)

Várias pistas no decorrer da aventura revelam a verdade sobre o sacerdote Dezzaroh: obcecado em retribuir tudo o que recebeu do herói Morkh Amhor, ele voltou da morte como um fantasma e assombra esta tumba, expulsando os invasores.

O fantasma ataca com seu grito, um uivo sobrenatural que provoca um pavor incontrolável. Todos dentro do aposento devem fazer um teste de Força de Vontade; quem falhar ficará tão apavorado que não conseguirá fazer nada além de fugir ou se esconder, durante 1d6 rodadas.

O fantasma também pode atacar com suas terríveis garras mágicas. Ele faz dois ataques por rodada e causa 1d6+3 pontos de dano.

O fantasma não tem substância: armas normais não podem feri-lo. Os aventureiros só poderão ferir Dezzaroh de três maneiras: com fogo (uma tocha pode ser usada como arma, causando 1d4+1 pontos de dano; o jogador testa sua Destreza como uma perícia); com magias; ou com um ato supremo de força de vontade (antes de atacar, o jogador testa sua Força de Vontade com metade do valor normal: se conseguir, pode usar sua arma normalmente para ferir o fantasma).

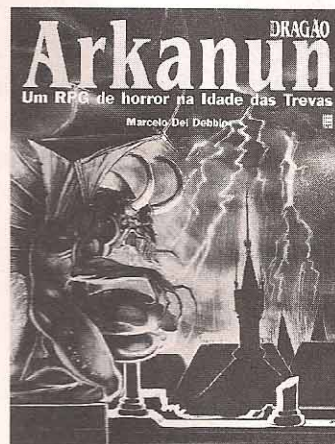
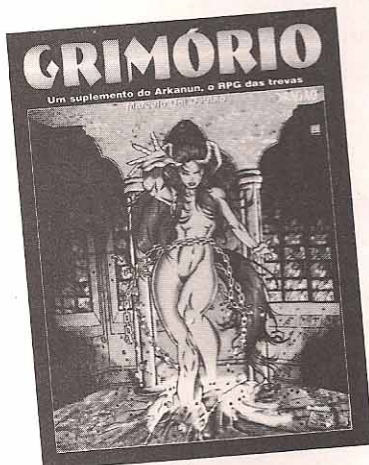
Se você gostou de SÓ AVENTURAS, não perca os outros jogos de RPG da Trama Editorial:

TREVAS

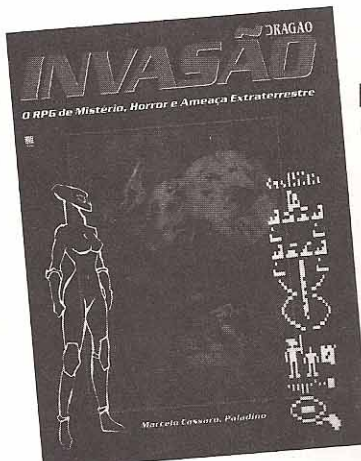
O horror da Idade das Trevas não está terminado. Ordens de magos escondem-se na sociedade e buscam o poder supremo. A magia existe em milhares de formas — fogo, água, ar, terra, vida... Vampiros, demônios, fantasmas e assassinos seriais estão no caminho daqueles que se atrevem a investigar o sobrenatural. Regras para inventar seus próprios personagens, novas magias, monstros e armas. RECOMENDADO PARA MAIORES.

REF. TREVAS (R$ 5,00)

ARKANUN

No grande círculo dos planos, a dimensão de Arkanun é um mundo árido e decadente. Sua energia vital está sendo drenada pelos magos da Terra. Anjos e demônios caminham pelo mundo, manipulando os mortais em suas guerras milenares. Neste RPG de horror medieval, os jogadores são transportados para a Europa em plena Idade das Trevas. Regras para inventar seus próprios personagens, magias, monstros e armas. RECOMENDADO PARA MAIORES.

REF. ARKA (R$ 12,00)

REF. GRI (R$ 12,00)

GRIMÓRIO

Um grimório é um livro de magia. GRIMÓRIO apresenta mais de uma centena de novos rituais mágicos para uso em ARKANUN, TREVAS e outros jogos de RPG. Nestas páginas proibidas você vai encontrar desde magias simples e inofensivas até poderes supremos. RECOMENDADO PARA MAIORES.

REF. INV (R$ 12,00)

INVASÃO

No ano de 2006 a Terra será invadida por extraterrestres, e nada podemos fazer... exceto tentar sobreviver até lá! Em INVASÃO, o mundo não é como parece. Sob a calma aparente, criaturas de outros planetas lutam entre si e contra nós. A qualquer momento você pode ser arrancado de sua vida normal para mergulhar na tensão, intriga e aventura de uma guerra entre duas raças extraterrestres. Regras para inventar seus próprios heróis, novos monstros e armas.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

Preencha o cupom abaixo (ou) tire xerox e envie com um cheque nominal à Trama Editorial Ltda. CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04505-970 - SÃO PAULO - SP. Se preferir usar o seu cartão de crédito, ligue para **(011) 887-5408.** Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio. Lembre-se de informar as edições que você quer. Você receberá as revistas em sua casa sem despesas de correio.

Relacione aqui as edições que você quer receber:

Comprando 6 ou mais produtos você ganha 20% de desconto. Validade 30/09

Ref.:............... Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............
Ref.:............... Ref.:............... Ref.:...............

Valor total do pedido: R$..................................

Assinale sua Forma de pagamento:

☐ Cartão de crédito
Nome do cartão: ....
Nome do Titular: ....
Nº do cartão: ....
Validade: ..../ ....
☐ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda.

Nome: ....
Endereço: ....
Bairro: ....
Tel.: ....
CEP: ....
Cidade: ....
Estado: ....
Data de nasc.: ....../....../...... Profissão:..................

Livros de RPG

❑ Cheque nominal a Trama Editorial Ltda. Data de nasc.: ...../...../...... Profissão:..............................